BU YAZ NE İZLESEK?

■ ACROSS THE SPIDER-VERSE ■ OPPENHEIMER ■ BARBIE ■ ELEMENTAL ■ ASTEROID CITY ■ THE FLASH

YAZ FİLMLERİ DOSYASI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2023/05 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 186 • ISSN: 1307-8933

STAR WARS™

JEDI SURVIVOR™

KADERDE YİNE TİRANLARA DİRENMEK VAR

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk

PORTAL

12 Xdefiant (Kapalı Beta)
15 Bilmeniz Gereken 5 Şey
28 Bu Ay Ne Oldu?

DOSYA

16 Diablo IV'ü Beklerken Açlığımızı Dindirecek Oyunlar

İNCELEMELER

30 İnceleme Giriş
32 Dredge
34 God of Rock
35 The Mageseeker
38 Passpartout 2: The Lost Artist
40 Advance Wars 1+2 Reboot Camp
41 Coffee Talk Episode 2:Hibiscus & Butterfly
42 Desktop Dungeons Rewind
44 The Great War Western Front
50 WWE 2K23
52 The Last of Us Part I
56 Sherlock Holmes The Awakened
58 Horizon: Forbidden West Burning Shores
60 Cardboard Town
72 Total War Warhammer IIIForge of the Chaos Dwarfs
73 Total War Warhammer III Güncelleme
66 Star Wars Jedi Survivor
72 GGG: Card Shark
74 Tekmili Birden

ALT

76 Yaz Filmleri Dosyası

MEDDYA

82 Star Wars Celebration
88 Star Wars Evreni'nin En Tatlı Robotu
90 Film
95 TV
102 Anime
103 Kitap
104 Müzik

DATA

108 Haberler

PİKSEL

110 Piksel Günlükleri
111 Pixel Yazıtlar
112 Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
113 Oradaydım
114 Pixel Medya

34

66

KAPAK

CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Senenin belki de en heyecan verici aylarına yaklaşıyoruz. Hem oyunlar açısından hem de geleceğimiz açısından. Aylardır çeşitli dosyalarda "Gelse de oynasak!" dediğimiz oyunlar nihayet ufak ufak kucağımıza düşmeye başladı. Gerçi hoş, biraz daha az problemli düşseler daha iyi olacak. Bu sene çıkan çoğu büyük oyun optimizasyon ve teknik anlamda ne yazık ki sınıfta kaldı. Jedi: Survivor da bu kervana katılan son isim oldu. Oyunun kendisi gayet güzel, yanlış anlamayın. Ama hele bir de çıkış öncesi daha da sorunlu sürümünü oynarken nasıl saç baş yoldum, ne siz sorun ne ben söyleyeyim…

Kapağımızı süsleyen Jedi: Survivor bu ayın tek mühim ismi değil tabii. Yine bir sürü büyüklü küçüklü incelememiz de ileriki sayfalara eşlik ediyor. Geçtiğimiz aylarda içimiz yeterince karardığından biraz da optimist modumuzu açıp bu yaz izleyeceğimiz filmlerle ilgili genişçe bir dosya yaptık. Umuyoruz ki söz konusu filmleri izlerken çok daha aydınlık ve özgür bir geleceğe bakıyor olacağız.

Hah, bir de tabii gelecek ayın ağır bombaları var. Baştan söyleyeyim, sonradan hevesiniz kırılmasın: Önümüzdeki sayının yıldızı Legend of Zelda: Tears of the Kingdom olacak. Çok büyük bir sürpriz olmazsa Lilith'i Temmuz sayısında ağırlıyor olacağız. Ama şu kadarını şimdiden söyleyebilirim ki, beklediğinize değecek. Merak etmeyin.

Ama ondan da önce, beklediğimize değecek başka şeyler olacak umarım…

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ

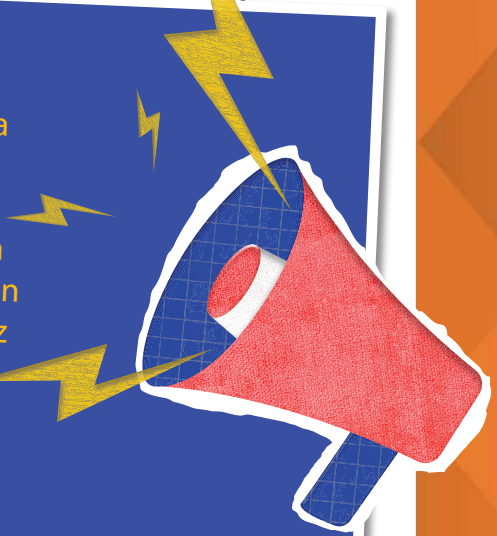
Gülhis Canpolat

Yahu hep geciken yazılarım oldu, bu sayıda ilk defa Yemeksepeti kuryesi mikrodalgada ısınması gereken yiyecek maddemin hazırlanma süresini uzun bulup çekip gittiği için yazım gecikti. Hayır, bu inanılması zor gecikmelerin muhattabı da hep Eser oluyor nedense. Yemeksepeti, telefon hattına bağlanabildiğimde bana hemen yeni bir kurye buldu gerçi ama bu da böyle bir anımdır...

MİSAFİR EDİTÖR: SERPİL ULUTÜRK

Bu ne şizofrenik bir kutuymuş arkadaş! Biz niye kendi hakkımızda 3. kişi gibi konuşuyoruz? Hayır kurtulamıyorsun da... Daha geçen ay Serpil Ulutürk hakkında yazmamış mıydım ben gelecek ayın konuğu olacak diye? Yanlış mı hatırlıyorum? Ayrıca Serpil Ulutürk kim? Ben Mari Antuanet, Serpil neci oluyor?

14 Mayıs günü oyunuzu kullanın. Yıllardır sadece bugün sözünüzü söyleme, sesinizi çıkarma hakkınız olacak, onu da boş geçmeyin. Kendiniz için değilse size bakacak olan doktor yurtdışına gitmesin diye, trafikte çevirecek olan polis haksızca davranmasın diye, kız kardeşinizin peşine düşen stalker tutuksuz yargılanmak üzere serbest bırakılmasın diye, depremde yitip giden hayatların hesabı sorulsun diye yapın bunu.



Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

9 Yıl Yerine 1 Ay Sonra Selam OGZ!

Görkem Ekmekci

Tekrar Merhabalar Sevgili Oyungezer Ailesi,

Güneş sistemindeki tüm gezegenler aynı hizaya gelmiş olacak ki, bu sefer 9 yıl yerine 1 ay sonra sizlere tekrar yazıyorum. Bunda, yaşadığım yerdeki sonu gelmeyen yağmurlu günlerin de etkisi olabilir tabi, evden pek çıkılmıyor. *(Ya nedir bizim bu çektiğimiz Hollanda havasından Görkem? Ahh, durun vurmayın arkadaşlar. Valla güneşli havaya hasretiz ya. -Can)*

Mektubun geri kalanına geçmeden önce, Oyungezer'in önceki sayılarından birini okurken (sanırım God of War: Ragnarök incelemesinin olduğu sayıydı) aklıma bana sevgili Sinan Akkol'u hatırlatan kötü bir espri gelmişti, onu paylaşmak istiyorum. Yazıda GoW:Ragnarök'ün Vanaheim haritasındaki düşman çeşitliliğinden bahsediliyordu, ben de kendi kendime "Vanaheim'da açmışlar vanayı" diyerek gülmüştüm (baştan uyardım kötü diye).

Gülhis: Görkem hoş geldin, eee… Bu kötü şakadan sonra bir daha mektuplarına dönmeyebiliriz. (Şaka şaka, kötü şaka severiz. Edittochat'te Razer Kishi üzerinden dönen kishiliksiz şakaları görsen eminim sen de severdin.) Ayrıca 9 sene erken gelen bir mail, ayakta alkışlıyoruz!!

Serpil: Ben buraya sadece sen ayda bir yazıyorsun sanıyordum Gülhis. Görkem'le paylaşıyormuşsunuz köşeyi? Ayrıca mis gibi kötü espri yeteneğine sahip de bir insanmış. Bir OGZ yazarında başka ne özellik arıyoruz zaten? Bakalım... Mektubun gidişine göre gorkem@oyungezer.com.tr hesabını açabiliriz.

Evet, bunu da aradan çıkardığımıza göre mektubun kalanına geçebilirim. Geçen ayki mektubumda kutu oyunları ile ilgili yazı yayınlama önerisi getirmiş ve güzel bir geri dönüş almıştım. Hatta, sonrasında internet sitenizde "Yeni Başlayanlar İçin Kutu Oyunu Önerileri" isimli bir yazı yayınlandığını görmek çok hoşuma gitti. Gülhis ve Kıvanç oyun tavsiyeleri istemişler, ben de onları kırmıyorum. (Bak bunun da etkisi olabilir bu kadar çabuk geri dönmemde) Esasında listeye almadığım fakat çok beğendiğim bir sürü oyun var ama hepsini yazacak yerim yok ne yazık ki. Fakat önerilerime geçmeden önce özellikle ülkemizde kutu oyunlarına erişim kısıtlı ve pahalı olduğundan bunların oynanabileceği dijital bir platformdan bahsetmek istiyorum: Tabletop Simulator. Esasında kendisi başlı başına bir dosya konusu olabilir fakat kısaca Steam üzerinden uygun bir miktara sahip olabileceğiniz, esasında fizik motoru olan bir masaüstü oyun simülatörü. Çok geniş bir topluluğa sahip ve Steam Atölye sayfasında yüzlerce kutu oyununu ücretsiz indirilebilir içerik olarak bulabilirsiniz. Kimi oyunları oynayabileceğiniz internet siteleri de var fakat bence gerçek masaüstü deneyimine en yaklaşanı Tabletop Simulator. Aşağıda listelediğim oyunların çoğunu burada bulmak mümkün.

Gülhis: TABLETOP SIMULATOR!! Ay evet bunu ben de biliyorum! Steam'de 31₺ kendisi, buradan duyurumuzu yapalım. :D . (4'lü paketi de 90₺ -ki bayağı iyi aslında. -Can) Bu arada Steam sayfasındaki okey tarzı oyunlar sizi yanıltmasın, bolca oyuncu yapımı modu var Tabletop Simulator'ın. Ayrıca kendiniz de kendi oyunlarınızı yapabiliyorsunuz içinde. Grafikler malum ama en dandik kutu oyunları 1000₺'den başlıyor. 1000₺ VS 31₺… Yani… :D

Serpil: Buyur! Çocuk dosya konusu yazmaya başladı. Dur bakalım...

Blood Rage: Hazır Kratos'un tadı damağımızdayken bu oyundan bahsetmeden olmazdı. 4 kişiye kadar oynanabilen Blood Rage'de viking savaşçılarımızın, Nors mitolojisinden fırlamış yaratıkların ve tapınmayı seçtiğimiz Nors Tanrıları'nın yardımıyla Ragnarök her şeyi yok etmeden önce diğer oyunculara karşı mücadele ederek en onurlu viking klanı olmaya çalışıyoruz. Onurlu dediysem öyle yaşlılarına saygı gösteren, ekmeğinin peşinde koşan tipler değiliz tabiki. Vikingler için onur demek, savaş alanında ölmek demek. Yağmaladığımız bölgeler de yanında cabası!

Gülhis: Bayağı yüksek puanlı bir oyundan giriş yaptık. Bir yandan da stok durumlarına bakıyorum ama Blood Rage kalmamış baktığım yerlerde, tabii oyun kafelerinin kendi repertuarında bulunabilir bir ihtimal. Minyatürleri ve oyun tahtası da çok şık duruyor Blood Rage'in.

Terraforming Mars: "Efendim, Dünya'yı mahvettik sıra Mars'ta!" temalı bu ekonomi-strateji oyununda, Mars'ı insanlar için

yaşanabilir bir hale getirmeye çalışan bir şirket olarak oynuyoruz. Benim favori oyunlarımdan biri olup her defasında farklı bir deneyim sunmayı başarıyor. Tüm genişleme paketlerine sahip olduğum ender kutu oyunlarından (kutu oyunlarının da mı genişleme paketleri oluyor yahu diyenleriniz varsa, evet oluyor. Ben de ilk duyduğumda şaşırmıştım.).

Gülhis: Ve bir klasikle devam ediyoruz. Yani klasik dediysem yanlış anlamayın, eski bir oyun değil. :D Ama illa ki oyun kafelerinde bulabileceğiniz, çok sevilen ve oynanan bir oyun. Ben de oynadım bunu zamanında. Cidden sarıyor bu terraforming işi.

Gloomhaven: Zindan tarama türündeki oyunlarda çığır açan, uzun süre boardgamegeek'te 1 numarada kalmayı başaran bir oyun Gloomhaven (boardgamegeek nedir diyeniniz varsa, dünyadaki en geniş topluluğa sahip kutu oyunu sitesi olur kendileri). Diğer oyuncularla birlikte kooperatif olarak oynadığınız bu klasik rol yapma öğeleri içeren oyunun en çok sevdiğim yanı, dövüş sistemi. Her düşman türünün kendine ait bir saldırı destesi var ve düşmanların ne yapacağını önceden kestirmek oldukça zor. Kendisinin Steam üzerinde dijital bir versiyonu ve Tabletop Simulator'da harika bir atölye içeriği de bulunmakta. Uzun ama bir o kadar da keyifli bir oyun. İki arkadaşımla birlikte tüm macerayı bitirmemiz yaklaşık 150 saatimizi almıştı, ben şimdi tek başıma tekrar başlayacağım görmediğim karakterlerle oynamak için.

Gülhis: Bak mesela ben bunu hiç bilmiyordum ve yine çok yüksek puanı. (Bu puanlara BGG'den bakıyorum ben de elbette.) Bir şekilde radarımdan kaçmış tamamen. Tabletop Sim'den bakma ihtimalim çok yüksek buna. Zindan açma oyunlarını bayağı seviyorum. Listemize alalım efendim.

7 Wonders: Kart seçme mekaniğinin öncülerinden olan bu oyunda üretim, askeri, ticari, ilmi ve diplomatik binalar (kartlar) inşa ederek, kendi medeniyetinizin diğer oyuncularınkinden daha fazla puan almasını sağlamaya çalışıyorsunuz.

Pandemic: Bir başka kooperatif oyun olan Pandemic'te diğer oyuncularla birlikte dünyayı ölümcül salgınlardan kurtarmaya çalışıyoruz.

Plague Inc.: "Ben o Pandemic'teki mikroplardan daha iyi iş yaparım!" diyorsanız, Plague Inc.'te insanlığı ortadan kaldırmaya çalışan bir bakteri ya da virüs olarak şansınızı deneyebilirsiniz. Genişleme paketi ile birlikte mantar ya da biyolojik silah olarak oynamak da mümkün.

Gülhis: Plague Inc.'in dijital versiyonunu oynamayan kaldı mı pandemiden sonra acaba. Tam tersi, ben pandemi öncesi buna çok takıktım. Sonrasında kaldıramadım vallahi, insanın bir oyunda bile olsa bazı şeylerin çok daha iyi yönetilebileceğini görüp gerçek hayatta neden böyle olamıyor diye düşünmesi… Neyse efendim, siz tam tersine "Abi pandemiyi ben yönetseydim max. 3 ayda Covid'in-" diyen taraftaysanız, Pandemic ve Plague Inc.'e kesin bakın.

Dungeon Lords: Dungeon Keeper'ın masaüstü oyunu olsaydı böyle olurdu! Zindanımızı farklı odalarla genişletip, türlü türlü yaratıklar ve tuzaklarla donatıp işgalci maceracılardan korumaya çalışıyoruz. It's good to be bad!

Lords of Waterdeep: Forgotten Realms'te geçen, en beğendiğim kutu oyunlarından birisi. Lords of Waterdeep'te şehri kontrol altına almaya çalışan lordlardan biri olarak oynuyoruz. Maceracılar tutup farklı farklı kontratları yerine getirerek ve entrika yoluyla arkadaşlarımıza karşı oynadığımız bu oyunda şehirdeki en nüfuzlu lord olmaya çalışıyoruz.

Gülhis: Dungeon Lords'a bayağı yükseldim yahu, dur bir bakayım buralarda bulunur mu. Bir kere kutusunda kulaklı bir karakter var, bu büyük bir artı. (Bulamamışımdır, üzülelim.) Lords of Waterdeep de çok çekici geliyor ama bak, işin içinde entrika varsa biz de varız. *(Biz bir ara Lords of Waterdeep oynuyorduk arkadaşlarla, sıkı bir ekiple bayağı keyifli oluyor. -Can)*

Tyrants of the Underdark: Forgotten Realms'te geçen en beğendiğim oyunlardan bir diğeri, hatta bence en iyisi! Gerek kartlara ustaca yansıtılan karanlık teması, gerekse oyuncular arasında sürekli git-gele

sebep olan heyecanlı oynanışı ile en sevdiğim kutu oyunlarından diyebilirim. Her oyuncunun farklı bir Karanlık Elf Hanesi'ni yönettiği bu oyunda entrika, manipülasyon, suikast ve askeri güç ile Underdark'ı kontrol etmeye çalışıyoruz. Deste geliştirme ve bölge kontrolü mekanikleri çok başarılı bir şekilde harmanlıyor.

Gülhis: Bak bunun da minileri çok şık duruyor. Özellikle kapşonlu ve pelerinli olunca biz düşüyoruz zaten, biliyorsun, Assassin's Creed'den gelen bir koşullu şartlanma olduğu için. :D Ayrıca karanlık Efller… AYRICA da bolca kartı olması, kart fetişimiz de Magic'ten geliyor maalesef.

Civilization: A New Dawn: Serpil'in misafir editör olduğu ayda bu oyundan bahsetmemek olmazdı. Terra Incognita genişleme paketiyle birlikte gerçekten 4X olan bu kutu oyunu (haritanın kapalı başlamasını sağlayarak keşif kısmını ekliyor oyuna), benim gibi 4X tarzını sevenler için güzel bir masaüstü deneyim sunuyor. Genelde bu türde olan kutu oyunlarının aksine tüm gününüzü ayırmanın gerekmediği bu oyun bence Sid Meier's Civilization'ın başarılı bir masaüstü aktarımı olmuş.

Gülhis: Eee o zaman… OGZ masaüstü Civ buluşması when?

(Valla sizi bilmiyorum ama biz Görkem'le planlama yapmaya başladık çoktan. -Can)

Dediğim gibi daha bir sürü tavsiye edebileceğim oyun var, favori oyunum olan Mage Knight'tan (iki cümle değil iki sayfa gerekir onun için) ya da son yıllarda çıkmış oyunlardan bahsetmedim bile. Ama kutu oyunlarından bu kadar bahsettiğim şimdilik yeter. Gelelim video oyunlarına.

Gülhis: Görkem valla çok güzel oldu ya, bir sürü oyun paylaşmış olduk cidden. Eline sağlık, iyi ki yazdın gerçekten.

Serpil:Çok iyi bir derleme olmuş bu Görkem, bravo. Not alıyorum, dergiye de buradan bir şeyler çıkartab- of sen yazdın bile, ne diye not alıyorsam...

The Last of Us Part 2'ye başlamadan önce birçok yerde oyuncuların hikayeye tepki gösterdiğini okumuştum. Oyunu bitirmeden önce bakmadığım bu yorumlara bakınca tam bir ters köşe yedim. Oyun bence hikayesiyle, madalyonun her zaman bir de öteki yüzü olduğunu ustaca gösteriyor. Ayrıca ben Joel ve Ellie'ye çok gıcık olmuştum, sanırım azınlıktayım. Oyungezer ahalisi ne düşünüyor bu konuda? Ellie mi Abby mi? Ben Abby'ciyim valla.

Gülhis: Ya ben bu oyundaki herkese eleştirel yaklaşan nadir azınlıktanım galiba. İki oyunu da çok seviyorum ama zaten sevmemin sebebi oyunda kimsenin ama cidden kimsenin İyi Adam VS Kötü Adam şeklinde sınıflandırılamaması. Ama bu konuda çok dil döktüm, artık birisi LASTOVAS HEBELE HÜBELE deyince, yav he he deyip geçiyorum. :D

Serpil: Ben Part 2'yi Joel, Ellie ya da Abby'den ziyade delirmişçesine oyuna saldıran insanlarla hatırlıyorum. Güzelim oyunu grafikleriyle, animasyonlarıyla, sesleriyle, seslendirmeleriyle değil de oturup Joel'e bilmemne olmuş Abby kadına benzemiyormuş, Ellie'nin karakteri sjw'ymiş falan diye tartıştıklarını izlerken hem gözlerim hem kulaklarım kanadı, yetmedi kulağımdan bir miktar beyin sıvısı aktı sinirden. Yeni yetişen oyuncu nesline bir küstüm önce, sonra baktım yoooo, koca koca insanlar da girmiş aynı saçma döngünün içinde tartışıp duruyor. O yüzden onlara da küstüm. Oyunlar hakkında konuşmaktan soğudum resmen ya şu oyundan sonra... Ay evet, bu konuda biraz derinleşmiş sorunlarım var itiraf etmeliyim ki. Oyunlardan anlayan bir psikolog bulursam terapiye gitmeyi düşünüyorum. Ha ama ben de Abbyspor kadrosundayım, o ayrı.

SEGA, Yakuza'nın marka ismini neden Like a Dragon olarak değiştirdi? Yakuza Batı'da da gayet bilinen bir isim ve bence Like a Dragon'dan daha iyi (oyunun hikayesiyle bağdaşan bir sebebi varsa orasını bilemem. Sadece 2020 yapımı oyunu oynayıp pek sevmemiştim).

Gülhis: Şimdi ishin yoksa bu isim değişikliğini aklında tut… Ben Yakuza derim gene de Yakuza. Hayır, mafya falan yüzünden mi desem… Ulan oyunda zaten Yakuzayız??!!

Serpil: El atmışken 15 Temmuz Şehitler Oyunu yapsalarmış? Like a Dragon ne? Japonya'nın Eurovision'a göndereceği şarkının ismi gibi duruyor oyundan çok, ki hatırlatalım siz katılamıyorsunuz Japonyacım örovizyona. Neyse, bence biz oyuna Yakuza demeye devam ederiz. Yeni isim markalaşana kadar da Yakuza serisi biter gider muhtemelen... Gerçi SEGA'nın sözcüsü bu konuyu açıklarken Japonya'daki orijinal ismin Ryū ga Gotoku olduğunu (yani evet fark ettiğiniz gibi Yakuza değil, Like a Dragon), tutarlılık açısından İngilizcesine de müdahale ettiklerini söylemiş ama yani geride kalan 18 yıl var, onun da tutarlılık değeri hesaba katılsa iyi olurdu.

Son olarak mektubumu bir öneriyle sonlandırmak istiyorum. Meşhur IP'ye sahip oyunların (mesela Hogwarts Legacy) incelemelerinde, o IP ile fazla ilgisi olmayan bir yazar da ikinci görüş verse nasıl olur? Bu ikinci görüş. özellikle IP'ye o zaman kadar pek bulaşmamış fakat oyunu merak edenler için faydalı olabilir diye düşünüyorum. Gerçi The Wizarding World'e bulaşmamış birini bulmak pek kolay olmaz herhalde.

Kedi severler için bonus: Annemlerin geçen sene ektiği kedi bu sene çiçek açmış. Bkz. ekteki resim.

Kutulu ya da kutusuz oyun dolu günler dileğiyle.

Gülhis: Aslında güzel bir fikir, bunu bazı oyun serileri için yapıyoruz da, şu an eski incelemelerden aklıma gelen olmamakla birlikte. Ya da bazen örneğin farklı bir platforma çıkan eski oyunları hiç oynamamış birine yazdırıyoruz. The Last of Us için yapmıştık bunu sanırım.

(Ama harbiden, Harry Potter bilmeyen birini bulmak cidden zor. Ücra bir gazeteye ilan vermemiz lazım bunun için.)

ANEY KEDİ! Görkem yeniden klavyene sağlık. :D O zaman bu sefer 9 sene sonra görüşmek üzereee!!!

Serpil: Ya bir dönem şahane bir fikir olarak editör toplantılarında konuşuyorduk buna benzer bir şeyi. Böyle "Cahil Cesareti" gibi bir köşemiz olsun, hayatta beceremediğimiz ya da ilgi duymadığımız serilerin ya da türlerin oyunları çıktıkça biraz oynayıp inceleme yazalım, okura rezil olalım, bize olan saygılarını yitirsinler, sosyal medyada bağlamından kopararak alıntılayıp ulan şunlara bak desinler, sonra kapıya day.. (hee şimdi hatırladım neden vazgeçtiğimizi...). Yani işin aslı hem kimse sevdiği oyunlar dışında bir şeye vakit ayırmak istemediği için hem de böyle geyik bir olaya bütçe ayırmak, ikinci bir oyun edinmek gayet masraflı hale geldiği için masanın kenarından yere dökülen ve telef olan fikirlerden biri olarak kaldı kendisi. Halbuki çok istiyordum bir Football Manager incelemesi yazmayı.

Bir tek benim mi canım sıkılıyor??

Baran Assu

Sevgili Oyungezer Ailesi ve Serpil Abla ve Gülhis,

Hepinize merhabalar. Size çok keyifli bir mektup yazmak isterdim ama ülkenin hali malum ve seçimler yaklaştıkça iyice hiçbir şeyden keyif alamaz hale geldim. Oyun açıyorum, menü ekranına bakıp kapatıyorum. Spotify açıyorum, listeleri kaydırıp kapatıyorum. Umudum o ki 14 Mayıs'tan sonra bu depresif halimden kurtulabileceğim bir Türkiye olacak. (Bir de ÖTV'ye el atarsak, hani hazır lafı açılmışken...)

Burayı da ağlama duvarına çevirdim, bu aylık beni idare ettiğiniz için sağolun. Sorularım var ama gerçekten.

Gülhis: Baran hoş geldin, ÖTV isteğine bir +1 de benden. Vallahi ben de haber alımımı kısıtladım son dönemde. Bu dönemde gerçekten insanın içinin daralmaması çok mümkün değil seçim muhabbetlerine çok bulaşınca. Yani bir umutsuzluk da hissetmiyorum ama cidden gelse de geçse artık.

Serpil: Ay canım Baran! Öz kardeşim misin? Aynı durumdayız ve aynı şeyi bekliyoruz şu an.

BİR - Taaa geçen sene Can konuk olduğunda ona Diablo 4'ten girsem düdük gibi kalır mıyım diye sormuştum. Geçen betada girdim ve düdük gibi kalmadım. Hatta Reddit'ten kendime klan buldum falan, çok online oyun insanı değilim ama heyecanlandım. Siz nasıl buldunuz? Ben baya beğendim ama ilk Diablom olduğu için... :D Mesela Diablo 4'te bir şeyi değiştirme ya da bir şey ekleme hakkınız olsa…

Gülhis: Ben de 3'ü pek oynamamış birisi olarak düdük gibi kalmadım. O zaman çak! *buraya çak efekti düşünelim kendi hayal gücümüzle* Benim bir şeyi değiştirme şansım olsaaa… Ya vallahi henüz Beta olduğu için de çok üstüne düşmek istemiyorum ama biz örneğin birkaç saat oynadığımızda peş peşe aynı boss'u kestik farklı zindanlarda. Umarım o öyle olmayacak yani, di mi? :D Bir de elbette denge sorunları vardı, Barbarian'la oynamak zor, Necromancer çok kolaydı falan… O öyle olmasın bir zahmet. *(Ona ayar çektiler çoktan Gülhis. 12-14 Mayıs tarihleri arasındaki Beta'da düzeltilmiş haliyle olacak hatta. -Can)*

Serpil: 3'ü üç dört yıl şuursuzca kasarak oynadım ve şu an siz 4 hakkında konuşurken düdük gibi bakıyorum. Asla içimden gelmedi oyunun betasına falan bakmak. Galiba içimdeki Lilith'i bir şekilde öldürmüşüm, end game olmuş ehehehe. Ay hadi başka oyun konuşalım, Diablo bende travma yapıyor(bir şeye de travmalanma be Serp sen de.... -Can. Hahhha yok yok bunu Can yazmadı, kendi kendime ayar verdim.-Serp.)

(Diablo IV'ü hani sen inceleyecektin ama Serpil? Öyle konuşmuştuk?!☹ -Can)

İKİ - Bu yaz için bir daha çok film izleme resolution'ım var. Film önerilerinize çok açığım. Özellikle böyle ana akım medyadan duymamışsındır bunu dediğiniz filmleri çok merak ediyorum. Gerilim filmlerini çok seviyorum mesela.

Gülhis: Hımm… Ben de dünyanın en fiyakalı film kişisi değilim. Dur Eren'e bir sorup geleyim ben ya. :D

(Gülhis Eren'e sormuş, ben de elçi olarak araya onun verdiği tavsiyeleri sıkıştırıyorum -Can)

- Men (2022), Alex Garland
- His House (2020), Remi Weekes
- Haunting of the Hill House (2018)
- Kurak Günler (2022), Emin Alper
- Gerald's Game (2017), Mike Flanagan
- The House That Jack Built (2018), Lars von Trier

Serpil: Baran Speak No Evil'ı izledin mi sen? Gerilim deyince ilk bu geldi aklıma. Notuna aldırma, gerçekten çok iyi bir film. Ben ruhumu MUBI'ye teslim ettiğim için ana akım dışı o kadar çok film izliyorum ki hangi birini önersem bilemedim şu an. Bir de yaşlılık var, hatırlayamadım isimlerini *gülümseyerek ağlayan emoji* Sick of Myself izle mesela. Fatih Akın'ın The Golden Glove'unu izle. Bunlar çok yeni değil ama çok güzel geren filmler. Sick of Myself yeni gerçi, gerilim de değil... En son onu izlediğim için önerdim sanırım. Ama iyi yani. İzlenir.Şu an MUBI'de Jim Jarmusch ve Dogma akımının toplu gösterimleri var, onları da kesin izlemen lazım.

ÜÇ - Bu sorum Serpil Abla'ya: Abla uzun

süredir inceleme yazmıyor musun yoksa ben mi yamuluyorum. Geçen tüm sayıları paylaştığınızda biraz dergi gömdüm de, oradan bir fark ettim gibi. Son zamanlarda neler oynuyorsun, 20 senelik oyunlara mı düştün merak ettim. :D

Serpil: Oynuyorum da hakkında konuşacak kadar oynamıyorum galiba Baran. Yani kaç yıldır şöyle bir sorunum var, edindiğim oyunları 2-3 saat oynayıp bıraktım, sonuna kadar gitmedim. Hatırladığım kadarıyla bir tek Stray'i bitirebildim, e o da zaten 2-3 saat yani. Dedim herhalde bende artık bir oyun oynayamama sorunu başladı. Meslekten malülen emekli olmam gerekecek... Fakat geçen ay Against the Storm diye bir oyun buldum. Buldum demeyeyim de Tuğbekçiğimin önerisiyle resmen düştüm. Bulduğum her fırsatta bu oyunu oynuyorum. 100 saati geçmiş. Yani çok ahım şahım deli dolu bir oyun da değil ama böyle Harpyler, Foxlar, Lizardlar falan.. çok güzel. (Bak oyun incelesem neye benzer simülasyonu da yaptım sana). *(**oyunun incelemesini kime vereceğimi buldum diye hevesle ellerini ovuşturan YİM smiley'i** -Can)*

Bu arada, dergi arşivi için hepinize teşekkürler. Şubat ayı gerçekten çok boktan bir aydı. Ben sanırım deprem bölgesinde tanıdığım ya da yakınım kimse olmamasına rağmen bütün ayı haber dinleyerek geçirdim. Eski dergilere düşmek, sevdiğim oyunların zamanında nail olamadığım incelemelerini falan okumak bana çok iyi geldi. Ayrıca dijital istifçilik yapmayı da sevdim sanırım. :D

Hepimiz için çok güzel şeyler getirir umarım Mayıs ayı, bu yazı keyifle ve umutla geçiririz! Sağlıcakla kalın.

Gülhis: Dijital arşivcilik çok mühim bir iş aslında. İnternetin yavaş yavaş çürümeye başladığı konusunda çok yazı okuyorum son birkaç senede. İnternetteki linklerin çoğu ölü, sayfalar bir yere çıkmıyor. URL'ler değişmiş, sistemler değişmiş… Hiç değilse biz eşeğimizi sağlam kazığa bağlayalım da arşivimizi düzenleyelim dedik, sizinle de paylaşmış olduk bu vesileyle.

Bu zor dönemlerde de bir miktar kafa dağıtmana yardımcı olabildiyse, ne mutlu bize. Hepimize mutlu Mayıslar!!

Serpil:Barancığım, güzel okurun gözüne, zihnine değen dergi yapmak ne güzel bir şey. Çok teşekkürler arşiv odasına girdiğin için. Bu arşiv işini hayata geçiren editörlerimiz Eser ve Can'a da ayrıca büyük teşekkürler.

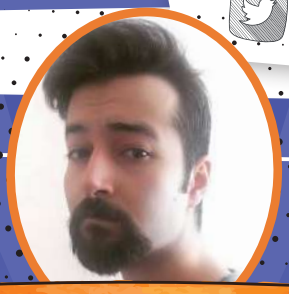
Bilmiyorum artık mum mu yakarsınız, tütsü mü yakarsınız, kurşun mu döktürürsünüz… Haziran ayında deniz kenarında buzlu kahvelerimizi yudumluyor olmazsak ben de çıldıracağım sanırım.

→ **@OYUNGEZER:** [BASKIYA 5 DK KALA] DAHA GÜZEL GÜNLER YAKIN MI, NE DİYORSUN?

İçimdeki ses güveniyor ve ÇOK AMA ÇOK YAKIN diyorum. @eserguven

1 metre kağıt artı bir damga kadar yakın hem de! @gulhiscanpolat

İnandığım yakınlık seviyesi ektedir. @aygengoris



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

ONUR KAYA

PANDEMİDE OYNANMAMIŞ OYUNLARININ HUNHARCA İÇİNDEN GEÇTİ, NİHAYET FIRSATINI YAKALAYIP GİTTİ PC DE TOPLADI AMA BU SEFER DE OYUN ALACAK PARASI KALMADI, "EEE N'OLACAK ŞİMDİ?" DİYE BAKIYOR MELÜL MELÜL.

Diablo IV batağına düşmeme isteği:

★★★★★

Diablo IV batağına öyle ya da böyle düşme ihtimali:

%100

O ya da bu sebeplerle hayattan bezmişlik oranı:

%85

Steam'deki tüm oyunlarının ortalama başarım yüzdesi (ne tesadüftür ki):

%85

Siz bu satırları okurken Netflix'in meşhuuuur Witcher dizisinin 3. sezonu çıkmış olacak. Abi linçlemezseniz ben bu sezonu çok merak ediyorum. Bence 2. sezon adbir daha Gülhis'ten dizi tavsiyesi almadı. -Can)

MAYIS

Oyungezer

PORTAL

İLK BAKIŞ: XDEFIANT (KAPALI BETA)

DOSYA DİABLO IV'Ü BEKLERKEN AÇLIĞIMIZI DİNDİRECEK OYUNLAR

BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

OYNADIK

XDEFIANT (KAPALI BETA)

UBİSOFT'UN YENİ BOMBASINI OYNADIK!

ALİ SEZGİN

Bir oyunun başarılı olabilmesi için sadece eğlenceli olmasından çok daha fazla faktör var. Piyasada çok fazla kişinin emek verip çalıştığı sayısız oyun var. Doğru zamanda çıkmak, doğru kitlelere ulaşıp ilerlemek büyük farklar yaratabiliyor. Neredeyse sessiz sedasız, hiç reklam olmadan çıkan *Apex Legends'*a bu olmuştu mesela; oyuncuların *PUBG'*den sıkılıp yeni bir oyun aradıkları dönemde daha hızlı yapısıyla anında benimsenmişti. *Call of Duty'*nin yapımcısı Mark Rubin'in başında olduğu *XDefiant* oyuncuların *Warzone* ve haliyle *CoD'*dan sıkıldığı şu dönemde aynı dalgayı yakalama potansiyeline sahip.

*Overwatch'*un *Call of Duty'*den gizli bir çocuğu olsaydı, bu herhalde *XDefiant* olurdu. Oyun 6v6 yapısında farklı görevler etrafında çalışıyor. Bunların arasında bölgeleri korumaya dayalı sade modlar olduğu gibi, hedefi belirli noktalara ittirmeye dayalı Escort modu da mevcut. *XDefiant*, Ubisoft'un marka değerinin tamamını arkasına almaya aklına koymuş. Oyunda Ubisoft'un bütün önemli oyunlarından markalar mevcut. *Division'*dan hatırlayacağınız veba yüzünden kafayı yiyen ve bütün şehri yakarak temizlemeye karar verelen Cleaners, Watch Dogs'un Dedsec'i, Farcry 6'nın özgürlükçü asileri Libertad, Ghost Recon'un Phantom'ları ve elbette Splinter Cell'in Echolon'u oyunda yerini almış durumda. Her grubun kendi silahları ve buna bağlı olarak özel yetenekleri var. Örneğin Clea-

Ubisoft'un elindeki oyunları düşününce ileride Xdefiant'a eklenebilecek potansiyel takımlar beni fazlasıyla heyecanlandırıyor.

ner'lar üzerine alev püskürtücü taktıkları bir drone ile bütün bir koridoru yakarak temizleyebilirken Echolon'daki casuslar kısa süreliğine görünmez olarak rakibin arkasına rahatlıkla geçebiliyor. Oyuna sürekli olarak yeni içerikler ve beraberinde gruplar eklenecek. Eğer sevdiğiniz Ubisoft ekibi oyuna henüz dahil edilmediyse sakın üzülmeyin. Benim bildiğim Ubisoft, Prince of Persia ve Rayman'e kadar uzatır bu işi oyun tutarsa. *(Konseptin o kadar dışına taşmazlar umarım da, Asssassin's Creed'den Abstergo falan gayet uyar hani. -Can)*

XDefiant pek çok yönden Call of Duty'yi andırıyor. Özellikle saldırı tüfekleri ve makineli tüfekleri kullanırken bu sebeple hiç yabancılık çekmedim. Vurduğunuz düşmanların ölüm süresi de aşağı yukarı *COD*'a yakın diyebilirim. Uzun mesafeden bu süre silahlara bağlı olarak biraz daha düşse de yakın mesafede kolu sağlam oyuncular çok can yakabiliyor. Oyunu geçtiğimiz haftalarda betadan önce yaklaşık 1 buçuk saat kadar test etme imkanı buldum ve olabildiğince farklı sınıfları ve kombinasyonları denemeye çalıştım. Elbette güçlü sınıflar var ama özellikle öne çıkan bir grup olduğunu söylemek güç. Başta Echeleon'un görünmezliği çok güçlü gelmişti mesela ama görünmezken predatör misali yarattıkları görüntüye bir alışınca haklarından gelmek zor olmuyor. Zaten bu sınıfı düşmana görünmez olarak saldırmak için değil de sağdan soldan kaçarken keskin nişancılara yem olmamak için kullanmanın daha etkili olduğunu fark ettim.

Oyunun bölüm tasarımları da hoşuma giden yanlardan biri oldu. Aynı gruplar ve kahramanlar gibi bütün bölümler de Ubisoft oyunları baz alınarak yaratılmış. Örneğin bir bölümde New York sokaklarında gezerken, diğerinde Rainbow Six'ten fırladığını tahmin ettiğim bir eğlence evinin dış cephesinden ilerliyordum. Özellikle Escort benzeri modlar için kullanılan haritalarda çok fazla yan yol var ve iyi bir oyuncu rahatlıkla düşman ekibinin arkasına geçebiliyor veya onları ters açılardan avlayabiliyor. Pompalı tüfekle de, keskin nişancı olarak da etkili olabileceğim noktalar buldum ki bu beni fazlasıyla mutlu etti. Şimdiden söyleyeyim oyun çok hızlı olduğu için Quickscpe atmak öyle kolay değil ama düşmanı tek vuruşta indiren tüfeklerle harikalar yaratacak oyuncular mutlaka olacaktır.

Pahalı olduğu için *Call of Duty*'yi almadıysanız veya *Overwatch* sizi sıkmaya başladıysa XDefiant'a en azından bir göz atmak için doğru nedenleriniz var demektir. *Rainbow Six Siege*'e gösterilen ilgi ve sevginin yarısını *XDefiant*'a gösterilirse elimizde çok ama çok uzun süre hayatta kalıp kendisine ciddi bir topluluk yaratacak bir oyuna sahip olacağımızı düşünüyorum. Oyun dünyasının yeni "büyük oyunu" olma ihtimali fazlasıyla gerçekçi zira.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft San Francisco | **DAĞITIM:** Ubisoft | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** PC, Xbox Series, PS5 | **YAŞ SINIRI:** 16+

ALIENS: DARK DESCENT

HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

ONUR KAYA

Kısaca
Alien evreninde geçen ve gamepad ile oynanabilen bir Dawn Of War 2

1 SIRA TABANLI STRATEJİ ÇÖLÜNDE BİR VAHA

Taktik strateji oyunlarının son dönemde hep sıra tabanlı olmasından içimiz şişmedi mi arkadaşlar? Gerçek zamanlı taktik strateji aran aran bir hal oldum son birkaç senedir. Mimimi'nin Desperados ve Blades of Shogun cevherleri harika oyunlar olsalar gizlilik odaklı olduklarından tam olarak aradığım tatta değiller; ben biraz daha yüksek tempolu, kurşunların düşmanlarımızı eleğe çevirdiği, el bombalarının havalarda uçuştuğu bir şeyler arıyorum. Dawn of War 2 gibi bir şeyler lazım, Dark Descent de bana kısmen bunu vadediyor.

2 HEPİMİZ BİRİMİZ, BİRİMİZ HEPİMİZ İÇİN

Dark Descent, Dawn of War 2'nin yapamadığını yapacak, izometrik gerçek zamanlı aksiyonunu konsollara da taşıyacak. Oyundaki kontrollerin, bize beş kişilik Colonial Marine ekibimizi tek bir üniteymiş gibi kullanma imkânı vereceği söyleniyor. Herkesi ayrı ayrı seçip, birbirinden bağımsız kontrol etmeyeceğiz. Bir emri verdiğimizde, onu yerine getirmeye en muktedir ekip üyesini oyun otomatik olarak yönlendirecek. Sıcak çatışmanın en kritik anlarında da tek tuşla zamanı yavaşlatıp önemli kararları, fırsat kaçırmadan vereceğiz.

3 ANKSİYETE BURADA DA YAKAMIZI BIRAKMIYOR

Oyun bir korku oyunu olmayacak ancak ekibimizin üyelerini kalıcı olarak kaybedebildiğimiz için hem biz hem de askerlerimiz gerim gerim gerileceğiz. Bunun sebebi ise Dark Descent'te askerlerimizin sadece fiziksel sağlığıyla değil, aynı zamanda mental sağlığıyla da ilgilenecek olmamız. Askerlerimizin stres kaynaklı olarak savaş performansı düşebilecek, bu iş daha da ileri giderse sinir krizi geçirip görevi tehlikeye sokabilecekler. Görevi iptal edip üsse dönmemiz gerekebilecek.

4 AMAZON DEĞİL YİNE WEYLAND-YUTANİ

Oyunun adı Aliens ancak hikâyesi Alien 3'ten 20 sene sonrasında geçiyor. Lethe gezegeninin uydusunda, büyümesini önlemek istediğimiz bir Xenomorph salgını patlak veriyor. Biz de bununla cebelleşirken hem klasik seriden bildiğimiz Aliens türleri, hem Weyland-Yutani androidleri hem de söylenene göre bu oyunun hikâyesine özel yepyeni bir tehdit ile yüzleşeceğiz. Oyundaki en önemli amaçlarımızdan biri de kaynak toplayıp kaçış biletimiz olan uzay gemisini tamir etmek olacak.

5 PEKİ KARANLIK KORİDORLARDA SESİMİZİ DUYAN OLUR MU?

Oyunun görev bölgelerinin büyük olduğu, bunlar üzerinde kestirme açmak ve hareket sensörü kurmak gibi kalıcı değişiklikler yapabileceğimiz belirtiliyor. Öte yandan görevlerin kendileri 20 dakika ile 1 saat arası zaman alacak, bu da akıllara bölgeleri farklı görevler için tekrar tekrar ziyaret edeceğimiz bir yapı olabileceğini getiriyor. Bu doğru uygulandığında "oyunu öğrenme" hissiyatını güçlendiren bir tasarım tercihi olabiliyor, ki bir Alien hikâyesinde kapana kısılmışlık olmazsa olmaz.

TÜR: İzometrik Taktik Strateji | **YAPIM:** Tindalos Interactive | **DAĞITIM:** Focus Entertainment
PLATFORM: PC, Xbox Series X/S, Xbox One, PS4, PS5 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Haziran 2023

DIABLO IV'Ü BEKLERKEN

AÇLIĞIMIZI DİNDİRECEK OYUNLAR

DIABLO IV BETASININ KAPANMASI BİZİ ÇOK FENA ETKİLEDİ SEVGİLİ OKUR! ARTIK BLIZZARD ZEHRİ NASIL DAMARDAN VERDİYSE, SUNUCULAR KAPISINI KAPATIR KAPATMAZ KENDİMİZİ KAYBETTİK! EREN "BEN KONSOL BAŞINDA KUMANDAMI ALIR DİABLO 2 VE 3'ÜME BAKARIM!" DEDİ, İPEK "YA LAST EPOCH DİYE BİŞİ' VARMIŞ, NİYE SÖYLEMİYORSUNUZ?!?" DİYE FERYAT ETTİ, GÜLHİS "ARKADAŞLAR LOL'ÜN YENİ OYUNU ÇIKMIŞ VE DIABLO GİBİN. TABİİ Kİ BEN İNCELERİM" DİYE ARADAN SIVIŞTI, ÖMER "PATH OF EXILE DAHA İYİ YİAAA" DERKEN GALİBA YİNE TOTAL WAR OYNUYORDU, TAM SEÇEMEDİK… ÖZETLE OGZ EKİBİ OLARAK 6 HAZİRAN GELENE KADAR NE OYNAYACAĞIZ DİYE PLAN YAPARKEN BUNU DOSYAYA ÇEVİRME FİKRİ AKLIMIZA GELDİ. BUYURUNUZ, BİZİM DİABLO DAMARIMIZI KAŞIYAN, SİZİN DE KAŞIYACAĞINI UMDUĞUMUZ OYUNLAR. HA, BU ARADA DUYMADIYSANIZ DIABLO IV'ÜN BETASI DA 12-14 MAYIS ARASI SON KEZ DÖNÜYOR. ONDAN SONRA ÇIKIŞTA GÖRÜŞÜRÜZ!

DIABLO II: RESURRECTED (2021)

PC, PS4/5, Xbox One, Xbox X|S, Switch

DIABLO GİBİ: Eee yani, en saf ve tepe noktasında Diablo bu zaten.
DIABLO GİBİ DEĞİL: Daha modern?!

iyemem ama bende en çok izini bırakmış oyun kesinlikle *Diablo II* olsa gerek. Bunun en güzel (ve biraz da komik) göstergelerinden birisi Leon'un doğum günü için ziyarete geldikleri sırada babamın ekrana bakarak "Hâlâ mı Diablo II?" diye sorması olsa gerek. 23 senedir hayatımda öyle ya da böyle varlığını devam ettiren yegane oyun zira kendisi. O yüzden de "Diablo IV gelene kadar karnımızı neyle doyurmalıyız?" sorusunun en net ve kolay cevabı aynı zamanda. Hele ki 1,5 sene önce misler gibi Resurrected cilasını almışken…

Diablo II vanilla haliyle bile kendini oynatıyorken, Resurrected'ın hayatımıza girmesi işin kaymağı oldu resmen. Son sezon ve yamasına dergide etraflıca değinemedik gerçi ama hani *Warcraft 3: Reforged* felaketinden sonra korka korka beklediğimiz *Diablo II: Resurrected*'ın tarihinin en iyi zamanlarını yaşıyor olması çok güzel aslında. Ana oyunu neredeyse görsel cila dışında birebir koruyarak çıkış yaptıktan sonra yavaş yavaş vites arttırmaya başladı Blizzard. En son sezonda tam da oyunun 23 yıldır kan sızdıran minik yaralarına merhem sürüp yara bandı yapıştırmaca süreci başladı böylece. Mesela Terrorized Zones, bitmek bilmeyen grind'ları biraz daha çekilir yaparken Sundering Charms gerçeği de karın ağrısı olan "Immune" boss ve mobların biletini kesecek fırsatı verdi en son güncellemelerde. Şöyle "Azıcık bakayım, neymiş" diye girip yine kolumuzu kaptırdığımız bir ortam söz konusu. Eee, o yüzden de Diablo IV gelene kadar açlığı en güzel dindirecek oyun (bence) *Diablo II: Resurrected*'dır o yüzden. Şu 12-14 Mayıs'taki son betayı bir sağ salim atlatalım da… ■CAN

LOST ARK (2022) PC

DIABLO GİBİ: Karakter sınıfları ve hızlı oynanış özellikle Diablo 3 sevenleri tatmin edecektir.
DIABLO GİBİ DEĞİL: Herkesin yakışıklı ve güzel olduğu Güney Kore'den çıkma olduğu için karakterler oldukça kendine has, bol kozmetikli bol oyun içi satın alımlı olması onu Black Desert'ın sularına daha çok yaklaştırıyor.

Asya semalarından hayatımıza giren ve Amazon'un yayınladığı Lost Ark'ın pek bir esprisi olmayan hikâyesi olsun diye konulmuş olsa da birçok farklı oynanış elementini içinde barındırmasıyla klasik hack'n slash kalıplarını genişletmekte. Hani elbette bir noktada "Eeh yeter!" deyip parayı bastırtsa da oraya gelesiye kadar güzel grafiklerinin ve zevkli oynanışının içinde kaybolabilir insan gayet. Oyunun sürekli yeni içeriklerle güncellenmesi iyi bir durum ki yakın zamanda oyuna katılacak Slayer sınıfı ortamları epey şenlendireceğe benziyor. Oynamasının bedava olması da (en azından başlangıçta) artılarından. ■EREN

PATH OF EXILE (2013)

PC, PS4/5, Xbox One, Xbox X|S, Switch

DIABLO GİBİ: E yani bildiğiniz aynı tür oyun. Sınıflar, yetenekler, milyarlarca fare kliği, loot çılgınlığı...

DIABLO GİBİ DEĞİL: Bedava olması dışında 10 yıldır yaşayan ve sürekli gelişen bir oyun olarak Diablo'dan hem miktar olarak hem derinlik olarak çok daha fazlasını sunuyor. Sunum olarak o kadar çekici değil ama.

Path of Exile elbette hakkında çok da şey söylemeye gerek olmayan bir oyun. Evet yıllar yılı *Diablo* diye deliren, *Diablo 3*'e burun kıvıran ama buna rağmen *PoE*'yi göz ardı eden bir güruh var ama böyle yapmayan güruh o kadar büyük ki, oyunun çıkışının ardından geçen 10 yıla rağmen *PoE*'yi hâlâ Steam'in en çok oynanan 10 oyunu arasında tutmayı başarıyor. Belki bu dosya konusu için "Diablo'yu beklerken" diyoruz ama *PoE* söz konusuysa öylesine büyük bir oyundan bahsediyoruz ki *Diablo*'yu beklerken de, *Diablo*'dan sıkılmışken de, *Diablo IV*'ün üzerinden yıllar geçmiş ve oyun göçüp gitmişken de oynanmaya ve büyümeye devam ediyor ve edecektir. *(Ya da PoE 2'ye geçilmiş olacaktır; onun da eli kulağında gibi zira. -Can)*

Sanki iki taraf varmış da taraftarlık yapıyormuşum gibi olmasın, ben de *Diablo*'yu çok seviyorum, batacak olmasam alır ve yıllarca oynarım *Diablo IV*'ü de ama şu oyuna bir bakıyorum... Mekân ve ses tasarımının muhteşemliğine, build ve düşman çeşitliliğine, sayısız oyun moduna, yetenekleri kombinleyebildiğiniz akıl almaz derin oynanışına, sonsuza uzanan içeriğine... *Diablo IV*'ün de aynı seviyede bir sevgiyle, aynı derece uzun süre yaşayıp geliştirilmeye devam etmesini umuyorum yalnızca. Bu sırada *PoE* de karakter sunumlarına, ara sahnelerine vs. biraz önem verip dünyasını *Diablo*'nunkinin yarısı kadar önemsetmeyi başarsa keşke. ■ÖMER

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING (2013)

PC, PS4, Xbox One, MacOS

DIABLO GİBİ: Oldukça klasik yetenek ağacı ve çizgisel ilerleyişi.

DIABLO GİBİ DEĞİL: Yaratıcı gotik steampunk atmosferi ve Van Helsing'e özgü kurtadam, vampir gibi düşmanların bulunması. Bu türde bir oyuna göre oldukça kısa sürmesi ve fena olmayan öyküsü de onu hatırlanır kılıyor.

Van Helsing'in üç oyununu ve DLC'lerini toplasanız bir Diablo 2'nin oyun süresine ulaşmıyor. Ama bu oyunun kendine has atmosferi ve oynanışını komple hiçe sayalım demek değil. Aksine kısa olması türü sevenler için arada tadımlık bir lezzet olmasını ve sıkıcılaşmadan da sahneden çekilmesini sağlıyor. Gotik steampunk atmosferi ve buna uygun silahlar zaten gayet çekici, buna üçüncü oyunda eklenen yeni yetenek sistemi ve yeni sınıfları da ekleyince elimizde toplamda 50 saate yakın bir içerik olmuş oluyor. Başarılı seslendirmeler ve bol bol easter egg (gizli göndermeler) de cabası. ■EREN

PC, MacOS, Xbox One, Xbox 360, PS3, PS4, Switch

DIABLO 3 (2012)

DIABLO GİBİ: Diablo 2'nin doğru yaptığı ve bu oyunda da olan her şey…

DIABLO GİBİ DEĞİL: Tırt hikâyesi, sezon sistemi olmasına rağmen kendisini sürekli ama sürekli tekrar etmesi, yeniden oynamak için hiçbir heyecan hissettirmemesi, karanlık ve tok renk paletleri yerine daha canlı ve renkli bir dünya sunması, önceki oyunların atmosferini tam olarak hissettirememesi…

Dünya genelinde en çok gömülen Diablo oyununun üçüncü oyun olduğunu hepimiz gayet iyi biliyoruz. Yukarıda neden gömüldüğünü ana başlıklar halinde az çok açıklamaya çalıştım. Peki oyunun önceki Diablo oyunları gibi olmaması onu kötü bir oyun mu yapıyor?

Ben bu soruyu hayır diye cevaplayanlardanım. Evet, önceki oyunların çizgisinden oldukça sapıyor, hatta farklı bir tarz benimsiyor ama genel itibariyle baktığımızda, bence Diablo 3 iyi bir oyun. Farklı bir atmosferde farklı bir oyun oynadığımızı kabullenirsek, Diablo 3'ten keyif almak pekala mümkün. Ama tabii ki yıllarca beklenen devam oyunu da Diablo 3 olmamalıydı, bu da ayrı bir dipnot.

Diablo 2'nin insanda yarattığı, "Her şeyi keşfedip tüm ekipmanları görmeliyim!" hırsı bu oyunda kesinlikle yok. Özellikle oyun sonu içeriği ve tekrar oynanabilirliği o kadar zayıf ki, araya düzenli vakitler sokmadan oyunu her sezon sıkılmadan oynayabilmek imkansız gibi bir şey. Ben bir sezon oynayıp birkaç sezon ara verip sonra yeniden seriye dönüyordum, ancak bu sayede oyun keyifli bir çizgide seyredebiliyordu :)

Biraz övdük, biraz gömdük ama şunu da belirtmek gerek: Bu oyun sonuçta bir Diablo oyunu. Diablo 2 bir yükseliş dönemi oyunuysa, Diablo 3 bir duraklama dönemi oyunu; gerileme dönemi oyunu değil. Yani Diablo IV öncesi seriye ısınmak için halen en iyi oyunlardan biri kendisi. ■KIVANÇ G.

KARŞIT GÖRÜŞ!

DIABLO 3'E NASIL KATLANAMADIM: MOBİL OYUN GİBİ, BU NE?

Geçenlerde *Diablo IV* oynamanın gazıyla *Diablo II: Resurrected*'a girip memnun kaldım gayet. Hadi dedim, şu *Diablo 3*'e de bir şans daha vereyim. Zamanında epey oynamış ve bir noktada sıkılıp bırakmıştım kendisini. Neyse oyun PS5'e yüklendi, hızla açıldı ve berbat karakter seçme ekranıyla karşıladı beni. Grafikler zaten gözüme bir kötü geldi, arayüz tasarımı leş ve fontlara kadar beğenmedim bu mobil oyundan fırlama görselliği. Neyse dedim oynamaya başlayınca gözüm alışır.

Wizard açtım ama o da ne? Karakter sanki böyle havada uçuyor gibi yürüyor, hiçbir ağırlığı yok, vuruş hissi fena gelmemekle beraber oyun bir tuhaf geldi gözüme. Açıp telefonda *Diablo Immortal*'a baktım ondaki hissiyat net daha iyi. Yani açık konuşayım *Diablo 3* bayağı midemi bulandırdı arkadaşlar, aradan geçen yıllar oyunun çiğ yanlarını o denli gözüme soktu ki oyuna 10 dk dayanamayıp kapatıp sildim ebediyen. Sonra açtım *D2 Resurrected*'a devam ettim. D4 gelince hayatımı onunla sürdüreceğim kesin ama yüzünü şeytan göresice *Diablo 3* bir daha asla! ■EREN

TITAN QUEST (2006)

PC, Android, iOS, PS4, Switch, Xbox One

DIABLO GİBİ: Her şeyi
DIABLO GİBİ DEĞİL: Hiçbir şeyi

2006 yılında çıkan, çok geçmeden bir de ek paketle şenlenen *Titan Quest*, Diablo benzerleri arasında ismi bugüne dek hatırlanan oyunlardan. Kendisi dosyamızın eski kodamanlarından, bir kısmımıza farklı spesifik kılıç tiplerinin isimlerini öğretmiş bir yapım. Zira *Titan Quest* Yunanistan'dan bir başlayıp pir başlıyor; yolumuzu önce Mısır'a, sonra Asya'ya düşürüyor, üç büyük mitolojinin üçünden de nemalanmayı iyi beceriyordu. Hadi Yunan Mitolojisi popüler de, onunla bolca haşır neşir oluyoruz, peki Çin Seddi üzerinden ganimet avladığımız başka hangi oyun biliyorsunuz?

Bu arada kılıç isimlerini öğrenmek derken şaka da yapmıyordum. Khopesh nedir, Gladius'un şekli nasıldır öğrendim *Titan Quest* sayesinde ki silahtır, zırhtır, üstümüzü başımızı düzdüğümüz oyunlar arasında, en çok çeşitli farklı tasarımı barındıran oyunlardan bir tanesi aynı zamanda. Hani mızrak, kılıç, gürz, balta gibi temel silah tipleri değil, spesifik silah tarzları barındırıyordu çünkü, "Bakalım yeni bölgede ne tip bir kılıç çıkacak?" merakı daha bir anlamlıydı.

Bunun dışında oynanışı da aktif kullanmadığınız, dövüş içerisinde kritik saldırılardaki gibi ihtimal hesabıyla aktifleşen yakın dövüş becerileri barındırmasıyla farkını ortaya koyuyordu. Siz normal fareye sol tık yapıyordunuz, karakteriniz standard darbelerle çift silahlı yatay kesme hareketlerini, saplamaları birleştirerek temel kombolar ortaya çıkarıyordu. Dahası, *Titan Quest* ilk ek paketi *Immortal Throne*'un 2007 tarihli çıkışından tam 10 yıl sonra bir yenilenmiş sürüme kavuştu ve bunu yepyeni ek paketler takip etti. Ragnarök ile Nors Mitolojisi konuk alındı, Atlantis ile Kayıp Kıta'ya uğrandı, Eternal Embers ile Uzak Doğu'ya geri dönüldü. Titan Quest 10 sene sonra küllerinden doğmayı çok iyi başardı. ■ONUR

DARKSIDERS GENESIS (2019)

PC, PS4, Xbox One, Switch

DIABLO GİBİ: İzometrik kamera, dövüş mekanikleri ve karakterlerin becerileri
DIABLO GİBİ DEĞİL: Metroidvania mekanikleri

Darksiders, her oyunuyla formülünde bir şeyler değiştiren bir seri. İlk oyun düz *God of War* klonuyken ikinci oyunla ganimet sistemi eklenmişti, üçüncü oyunla da Souls benzeri bir savaş sistemine geçilmiş. *Darksiders: Genesis* ise kaç oyundur kendisiyle oynamayı beklediğim Strife'ı kontrolüme verdiği için pek sevdiğim bir oyun ve inanır mısınız, Strife'ın oynanışı Diablo 3'ün Demon Hunter'ına pek bir benziyor 😊 "Kamera izometrik, iki elde birer menzilli silah, sağa sola uçtum kaçtım patır patır iblis avladım" dizeleri ruhunuzu okşuyorsa bir de *Darksiders: Genesis*'e şans verin. Hem izometrik rol yapma oyunumuz bol, izometrik Diablo klonumuz da bol, e bir tane de izometrik Metroidvania aksiyonumuz olsun değil mi ama? ■ONUR

PS2, PS4/5, Xbox One, , Xbox X|S, Switch, PC

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (2001)

DIABLO GİBİ: Karakter yaratmaca, düşman kesmece, loot avlamaca
DIABLO GİBİ DEĞİL: D&D 3rd Edition kuralları

Durun, heyecanlanmayın! Bu Baldur's Gate o Baldur's Gate değil. Hayır, benim 165. sayımızda gömmelere doyamadığım Dark Alliance'la da alakası yok(neyse ki!). Bu oyun başka. Teee zamanında PS2'ye çıkan bir aksiyon RYO. Karakterinizi yaratıyorsunuz, önünüze geleni kesip D&D 3rd Edition kurallarıyla maceraya atılıyorsunuz Baldur's Gate'te. Her karakterin farklı yetenekleri falan var tabii yine. Oyunu bitirince ekstra karakter olarak Drizzt bile açılıyor hatta. Peki şimdi PS2 mi kaldı, niye öneriyorsun bize bunu derseniz, hem ilk oyunun hem de ikincinin 2021'de yenilenmiş sürümleri PC'ye çıktı da ondan derim. Yaaa! ■CAN

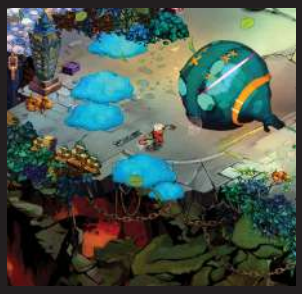
PC, Mac, Xbox One, PS4, PS Vita, Switch

BASTION (2011)

DIABLO GİBİ: İzometrik kamera, vuruş hissiyatı, kaynak sistemi

DIABLO GİBİ DEĞİL: Gözyaşları pıtpıt kıvamı duygusallık, sözlü ve etkileyici müzikler, yürüdükçe yapboz gibi birleşen tuhaf harita tasarımı, silah çeşitliliği ile oynanış tarzının değişmesi

Ah Bastion, üzümlü kekim… Supergiant Games'in zirveye tırmanan ilk basamağı, muhteşem bir ilk oyun. "Duygusal bir Diablo tecrübesi" gibi garip bir benzetme ile kulaktan kulağa yayılan ve az çok bu benzetmeye de uyan bir oyun tecrübesi… Bastion, gerçekten eşine az rastlanır bir oyun. Hikâyesini bir kez tecrübe ettikten sonra belki de gerçekten yeni bir şey vaat etmiyor ama yine de ilginç bir tecrübe sunuyor. Hele ki müzikleri… Yahu 12 yıl olmuş, ben hala "Mother, I'm Here" ve "Build That Wall" dinliyorum. :) ■ KIVANÇ G.



HELLGATE: LONDON (2007)

PC

DIABLO GİBİ: İblis kesmece, rasgele yaratılan haritalarda loot toplamaca

DIABLO GİBİ DEĞİL: Daha modern bir dönemde geçiyor, FPS ve TPS kamera açıları

Aslında HELLGATE: London'ı bu listeye almayacaktım, çünkü ben oyun kapandı sanıyordum. Meğerse oyunun hakları öyle el değiştirmiş ki en son HanbitSoft 2018'de oyunu multiplayer kısımları olmadan, tek kişilik bir tecrübe olarak tekrar Steam üzerinden piyasaya sürmüş. Eski Blizzard North ekibinin demirbaşlarının elinden çıktığı için günahlarıyla, sevaplarıyla bağrımıza basmıştık zamanında. Böyle post-apokaliptik, fütüristik bir iblis tepeleme ihtiyacı içerisindeyseniz ucuz fiyatıyla belki bir süre oyalayabilir. ■ CAN

PC, Xbox One

GRIM DAWN (2016)

DIABLO GİBİ: Derin karakter gelişimi, karanlık fantezi teması

DIABLO GİBİ DEĞİL: Hikâye modunda seçimler yapma imkanı, Dual Class seçenekleri

Titan Quest'i yapan Iron Lore Entertainment, bir sonraki projeleri için yeterli maddi destek bulamayınca şirketin bir kısmı yeni bir şirket kurmaya karar verdi, o şirketin Kickstarter'dan doğan göz bebeği *Diablo* ile *Titan Quest*'in izinden giden *Grim Dawn* oldu.

Grim Dawn, bugün "Diablo benzeri" oyunlar arasında oynayabileceğiniz en iyi ve kompleks örneklerinden birisi. Bir kere karakter yaratırken tek bir sınıfa bağlı kalmak yerine ilk seçiminizi yaptıktan sonra size 10. seviyede bu sınıfı başka bir tanesiyle karıştırabileceğiniz Dual Class sistemini sunuyor. Hatta karakter geliştirme işi orada da durmuyor, Devotion puanları, Talentlar falan derken üst üste sistemleri yığmaya başlıyor *Grim Dawn*. Günün sonunda karakterinize bir güzel ince ayar çekip gönlünüzce farklı yönlere çekiştirebiliyorsunuz yani. Kompleks oynanış açısından *Diablo II* ile *Path of Exile* arasında bir yerde duruyor yani.

Karanlık fantezi soslu dünyası da cabası. Minik minik de olsa seçimlerle şekillendirebildiğiniz hikâyesi gayet ilgi çekici. Eee, peşinde koştuğumuz sağlam loot'lar, içerik çeşitliliği, zorluk falan derken denemediyseniz hakikaten *Diablo IV* gelene kadar sizi kesecek içerik var *Grim Dawn*'da. Hâlâ denemediyseniz *Diablo IV*'ün çıkışına 1 ay vaktiniz kaldı bakın, hemen deneyin! ■ CAN

NIOH 2

(2020) PC, PS4/5

DIABLO GİBİ: Ganimet düzmece kısımları

DIABLO GİBİ DEĞİL: Kamerası, dövüş sistemi, karakter sınıflarının olmaması

Bir başarım bağımlısı olarak %100'lediğim oyunları oynamaya devam etmek sık yaptığım bir şey değil ve her iki Nioh oyunu da bunu bana yaptırabilen ender yapımlardan. Peki neden? Tıpkı Diablo gibi beni çeyiz peşinde koşturttukları için?

İlk bitirişte zırh/hasar değeri en yüksek eşyaları takıp geçerek, hiç ekipmana kafa yormadan oyunun tadını çıkarıyorsunuz. Nihayetinde son düşmanınızı da indirdiğinizde, "Al bak bundan sonra Divine eşyalar düşecek" deyip yepyeni bir eşya klasmanı koyuyor önünüze ve "grind" başlıyor. Dahası Nioh oyunları, Souls-benzeri yapımlar olarak sırayla oynadığınız üç ekstra NG+ zorluğuna sahipler ve setlerinizi düzüp, karakterinizi kurup hepsinin sonuna vardığınızda bir de eşyalarınızı geliştirmeyi sonsuzluğa uzatan Abyss/Underworld içeriğini koyuyorlar önünüze. Eşyaları geliştirmenin pek çok yolu olduğu için de gelişim hissi daimi kalıyor, karakterinizi gıdım gıdım ama neredeyse sabit denebilecek aralıklarla geliştirebildiğiniz için sıkılması zor. Demircinin eşyalara uygulayabildiği Inheritance gibi fazlasıyla spesifik işlemleri öğrenene kadar biraz kafanız acıyor ama bir kere kavrayınca oyuna müptela oluyorsunuz.

Team Ninja gibi yarattıkları incelikli ve hızlı dövüş sistemleriyle ön plana çıkan bir stüdyonun Nioh ile çoğu Batılı stüdyodan iyi ganimet mekanikleri tasarlamış olmasına şapka çıkarıyor, eşya peşinde ömür tüketmek isteyenlerinize hunharca öneriyorum. Bir de demeden geçmeyeyim, ilkinin daha gelişmiş bir versiyonu olduğu için Nioh 2'den başlayın direkt, ilk oyunu atlasanız da olur. ■ ONUR

STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGINS

(2022) PS4/5, Xbox One, Xbox X|S, PC

DIABLO GİBİ: Düşen her bir eşyaya bakma arzusunu kaşıyan yoğun loot sistemi ve duraksız aksiyon.

DIABLO GİBİ DEĞİL: Her şeyden evvel Final Fantasy ve Diablo'nun atmosferleri bambaşka ve bunun üzerine gelen Team Ninja soslu aksiyon stili iyice başka. TPS kamerasından oynanması da bunun neresi Diablo benzeri dedirtse de kazın ayağı öyle değil.

Daha ilk fragmandaki bol Kaos muhabbetiyle dalga konusu olup kelimenin her anlamıyla mimlenen Stranger of Paradise neyse ki çıkışta iyi yorumlarla karşılanmıştı. Ben oynadığım her saatinden keyif almıştım fakat berbat harita dizaynı ve sonları haricinde pek bir anlamsız kaçan öyküsü de oyunun zayıf yönlerindendi. Ama bir dövüş ve sınıf sistemi yapmış adamlar. Off! Parmaklarım kırılıncaya kadar oynarım yani o derece zevkli ve çeşitliydi. Tonlarca eşya düşmesi ve yeni içeriklerle sürekli zenginleşen oynanış ve zorluk derecesi de oyunun uzun süre gitmesini sağlamıştı. Bir de Final Fantasy serisini takip edenler için sonlara doğru gayet iyi ve duygulandırıcı bir öyküsü olduğunu da söylemem gerek. İndirimlerde gördüğünüzde acımayın alın. ■ EREN

SACRED

(2004) PC, Linux

DIABLO GİBİ: Düşman kesmece, loot toplamaca, karakter geliştirmece
DIABLO GİBİ DEĞİL: At var, hooov! Karakter sınıfları da değişik değişik… Bir de açık dünya.

Sacred… ilginç bir oyundu. Biraz fazla hatalıydı falan ama özellikle dönemine göre çok ilginç, değişik fikirleri de vardı hani. Mesela oyun açık dünyaydı; oyun alanı geniş olduğundan atımız vardı, ona binip dıgıdık dıgıdık koşturuyorduk. 20 sene sonra Diablo IV'ün bunları seriye yeni getirdiğini düşünürseniz aslında ne kadar büyük olay olduğunu tahmin edebilirsiniz o zaman için.

Sonracığıma, karakter sınıfları (ya da ırkları mı demeliyim, bilemiyorum?!) alıştıklarımızdan farklıydı: Gladiator, Seraphim, Battlemage, Wood Elf, Dark Elf, Vampiress, Daemon ve Dwarf. Vampiress, gündüzleri gün ışığından hasar alıyordu mesela vampir formunda. Daemon uçabiliyordu. Seraphim hem büyü hem silah kullanmada ustaydı… (Aynı zamanda o dönemin bir modası olarak mümkün olduğunca az giyimliydi) Bütün bunlar birleşince Sacred kendinden söz ettirmeyi başardı, üzerine çok fena olmayan ikincisi ve tam bir felaket olan üçüncüsü bile çıktı hatta. Siz eskiliğini dert etmezseniz ilkini oynayın ama yine de…. ■ ONUR

BOOK OF DEMONS

(2018) PC, Switch

DIABLO GİBİ: Karakter sınıflarından tutun da oyunun temasına, ilk zindanına kadar Diablo I parodisi buram buram…
DIABLO GİBİ DEĞİL: Kağıttan yapılma gibi duran grafik stili, deste yaratmalı roguelike yapısı

Book of Demons'a bakıp da "Aa, Diablo 1 yahu bu?!" diye düşünmemek imkansız gibi. Ama tabii oyunun olayı bu kadar basit bir kopyala / yapıştırdan ibaret değil; öyle olsaydı kendisini burada anmazdık zira. *Book of Demons*'ın olayı *Diablo 1*'i kendine esin kaynağı alması ve ciddi anlamda esinleniyor olsa da üzerine kendi formülünden de bir şeyler eklemesinde yatıyor.

Mesela bir oyunun ne kadar süreceğini seçebiliyorsunuz. 10 dakika vaktiniz var ve Diablo'msu bir şey oynamak mı istiyorsunuz? Açın bir "Very Small" harita, bir çırpıda tamamlayın. Özünde Diablo 'yla benzeşse de oynanışının temelinde deste düzmece olması ve ölünce hop başa almalı roguelike yapısı da farklılaştığı konulardan. Hoş Hardcore modu ve Diablo 1'e aşina olanlar için ölüp başa almaca da tanıdık ya… ■ CAN

TORCHLIGHT

(2009) PC, MacOS, Linux, Xbox 360

DIABLO GİBİ: Temel mekanikleri, müzikleri
DIABLO GİBİ DEĞİL: Daha çizgi filmimsi grafik stili, balık tutmaca, mod desteği

Grafik stili bu kadar farklı olmasa şu oyunu Diablo III diye yutturabilirdik muhtemelen çoğu kişiye. Hani aslında çok yalan söylemiş de olmazdık, zira ismen Diablo olmasa da seriyi var etmiş isimlerden birçoğunun imzası var oyunda: Max ve Erich Schaefer kardeşler, Matt Uelmen… Hatta hani kasabaya girin, o ilk müziği dinleyin. "Aaa!" demezseniz ben de bir şey bilmiyorum bakın. O kadar "Diablo"ydu aslında Torchlight.

Tabii bazı açılardan da farklıydı. Mesela yanımızda bir hayvanımız vardı, çantalar dolunca loot'u satsın diye onu yollardık hep kendimiz yaratık kesmeceye devam ederken. Bir yerden sonra biraz fazla tekrar ediyordu oyun ama çok da uzun değildi zaten. Eğer ilki sarmazsa ikinciyi de bir deneyebilirsiniz, ben ilkini daha çok sevsem de ikincinin de bayağı bir sevdalısı var. Üçüncüden ne yapıp edip uzak durun ama… ■ CAN

DIABLO GİBİ: Oynanış, eşya sistemi
DIABLO GİBİ DEĞİL: Yetenek ağacı, craft sistemi, yapım kalitesi

LAST EPOCH

(ERKEN ERIŞIM) PC

Diablo IV beta günlerinden sonra zombi gibi "daha fazla..." diye gezindiğim süreçte haberim oldu Last Epoch'tan. Kendisi 2019'dan beri Erken Erişim'de, artık "Herhalde tam sürümü çıkmayacak" denilen noktaya gelmişken, yakın zamanda büyük bir güncelleme aldı (Steam fiyatı da uçtu maalesef), multiplayer eklendi ve bu sene içinde tam sürümün çıkacağı açıklandı. Benim de radarıma düşünce bir göz attım, tabii ki indie bir yapım olduğu için ilk başta kalite anlamında Diablo IV'ten sonra attan inip eşeğe binmek gibi hissettirse de kısa sürede "Bayağı iyiymiş aslında ya" dedirtmeyi de başardı.

Kullanışlı arayüzü, hayalinizdeki eşyayı yaratmanıza olanak sağlayan ve öğrenmesi kolay crafting sistemi, dallanıp budaklanan ayrıntılı yetenek ağacı, dilediğinizce özelleştirilebilen loot filtresiyle potansiyeli çok yüksek. 5 ana sınıf ve her sınıfın 3 alt sınıfı ile toplamda seçebileceğiniz 15 rol var. Zaman yolculuğu temalı hikâyesi ve son güncellemeyle yenilenmiş olan grafikleri de hiç fena değil üstelik. Tam sürüm çıktığında bayağı ses getireceğine inanıyorum. Diablo IV'ten başımızı kaldırabilecek olursak tabii, öhhöm. ■ İPEK

PC, PS4, Xbox One, Linux, MacOS, Switch

VICTOR VRAN

(2015)

DIABLO GİBİ: Katıksız eğlence ve bol aksiyon oyunu Diablo 2 ve 3 sularına yaklaştırıyor. Loot sistemi ve silah çeşitliliği de gayet sağlam.
DIABLO GİBİ DEĞİL: Uçucu bir hikâye ve zayıf şakalar oyunu ciddiye almanıza engel olurken renkli sayılabilecek görsellik de onun korkudan ziyade macera odaklı bir yapım olduğunu işaret ediyor.

Her ne kadar mükemmellikten uzak olsa da oynandığı sürede sıkmayan bol içeriği ve sürekli ve dengeli yükselen zorluğuyla Victor Vran türü sevenlerin ıskalamaması gereken bir oyun. Her ne kadar görsel olarak çok parlak olmasa da metal dünyasının duayen gruplarından Motörhead'den esinlenen atmosferi ve çılgın silah çeşitleriyle hayli eğlenceli ve bağımlılık yapıcı bir oynanışı var. Tam bir kafa dağıtmalık hack n slash yani. Uygun fiyatı ve Türkçe dil desteği olması da cabası. ■ EREN

V RISING

(ERKEN ERIŞIM) PC

DIABLO GİBİ: Bolca vahşet, gotik tarz, kullanıcı arayüzü
DIABLO GİBİ DEĞİL: Vampiri oynuyoruz ve iyi adam değiliz

V Rising henüz tek bir platformda (PC) ve Erken Erişim'de olan bir oyun; daha tamamlanmasına çok var. Yine de şimdiye kadar karşımıza çıkan en benzersiz hayatta kalma, aksiyon oyunlarından biri olduğunu düşünürsek bir şans vermenizde tabii ki fayda var.

Bir vampiri oynadığımız bu oyunda elbette insan kanıyla besleniyor, kendimize kalemizi kurup hayatta kalmaya çalışıyoruz. Oyunun *Diablo* ile benzeştiği yanlar sadece arayüzü ve yetenek ağaçlarıyla sınırlı değil, ayrıca ganimet düşürmeye çalıştığımız oynanış temeli ve içeriğinin yetişkin tarafı da yabana atılmamalı. Ha bir de siz de envanterini çerle çöple doldurmayı sevenlerdenseniz istifçiliğin ödüllendirildiği bir oyun bu, ne de olsa bir yandan da kalenizi kuruyorsunuz. ■ ESER

PC, PS4/5, Xbox One, Xbox X|S, Switch

HADES (2020)

DIABLO GİBİ: Bir sürü yetenek var, lavlı bölüm cehennemi çağrıştırıyor, müzikleri süper, Hack'n'slash

DIABLO GİBİ DEĞİL: Şeytanlar yerine tanrılarla haşır neşir oluyoruz, rengarenk

Hades hiç tartışmasız son yılların en iyi hikâye tabanlı roguelike oyunu; aksini iddia edenle her türlü kapışırım. Genellikle roguelike oyunlarda olay tamamen bir sonraki tur için güçlenme üzerine kuruludur ama Hades bunu hikâye anlatımının bir parçası haline getirip, işin içine bir de tonlarca Yunan tanrısını ve onların aralarındaki ilişkileri katarak her tura büyük bir merak içinde başlamamızı sağlayabildi.

Her bir silahın oynanışı tamamen değiştirmesi, güçlendirmelerle bu değişikliğin bir adım daha ileri gitmesi, tanrılardan aldığımız güçlerin benzersizliği ve birbirleriyle olan etkileşimlerini de katınca oynanış doyuruculuğu açısından da eşsiz bir oyundan bahsediyorum burada. Hem bakın daha o müthiş seslendirmeleri, Supergiant'ın kendine has grafik tarzını ve efsane müziklerini saymadım bile.

Elbette Diablo'nun karanlık temasına (hele ki Diablo IV'ü gördükten sonra) alışmış veya hasta olanlar için Hades'in cıvıl cıvıl renkleri, bir çizgi romandan fırlamış gibi duran karakter portreleri ve esprili anlatım dili farklı gelebilir. Ama sürekli olarak daha fazlasını isteten oynanış döngüsü ve oynadıkça fark edeceğiniz derinliği sizi Diablo IV'e kadar rahatlıkla oyalayacaktır eminim.

Bu GOTY adayının üstün yanlarını saymaya kalksam bana ayrılan yere sığamayıp taşarım, ama tek bir cümleyle özetleyecek olursam Hades bir kere başlayınca dibine kadar sıyırana dek başından kalkmak istemeyeceğiniz tarzda bir başyapıt, bunu bilseniz yeter. ■ESER

PC, PS4, Xbox One, Switch

REMNANT: FROM THE ASHES (2019)

DIABLO GİBİ: Farklı sınıflar mevcut, prosedürel tasarımlar var, tonlarca silah ve zırh

DIABLO GİBİ DEĞİL: Gelecekte geçiyor, üçüncü şahıs perspektifi

Remnant: From The Ashes bizi dünyanın son derece tehlikeli yaratıklar olan Root tarafından işgal edildiği kıyamet sonrası bir geleceğe götürerek zaten *Diablo* tarzı oyunların fantastik evreninden ayrışıyor aslında. Ama bu gelecek aynı *Diablo* gibi bağımlılık yapan ve kendini oynatan bir oyuna da zemin hazırlıyor.

Remnant'ın üçüncü şahıs perspektifinden oynanması sizi yanıltmasın. Kendisine tam anlamıyla bir souls klonu demek de mümkün değil, çünkü daha çok nişancılık ön planda. Hedefe kilitlenmeden hem de.

Üç karakter sınıfından birini seçerek prosedürel biçimde yaratılan dünyalarda yolculuk yaptığımız oyunda o kadar çok silah, o kadar çok zırh ve o kadar çok boss var ki bu tür içerik dolu oyunları seviyorsanız zaten bu işe bayılacaksınız. Bu arada oyunu co-op oynarken birine düşen eşya diğerlerine de düşüyor, yani kavga etmenize de gerek yok. ■ESER

WOLCEN: LORDS OF MAYHEM (2020)

PC, PS4/5, Xbox One, Xbox X|S

DIABLO GİBİ: Karanlık atmosferi ve çizgiselliğiyle Diablo 2'yi anımsatan oyun özenilmiş ara sahneleri ve hikâye sunumuyla da Diablo 3'ten daha iyi. Yaratık tasarımları ve işin içinde kutsal savaşçıların olması da Diablo 3'ü fazlasıyla anımsatıyor.

DIABLO GİBİ DEĞİL: Kendine özgü yetenek sistemi oyunu benzerlerinden ayırıyor ayrıca grafikler anlamında da epey gelişkin ve Diablo IV'ün öncüllerinden ileride.

Epeyce çileli bir öyküsü var Wolcen'in ve yapım sürecinde geçtiği çetrefilli yollar henüz bitmiş değil. Oyun ilk yayınlandığında özellikle grafik kalitesi ve sunumuyla dikkatleri çekmişti fakat üstündeki bugları da çoğu kişiyi oyundan soğutmuştu. Çizgisel bir ilerleyişi olması ve hikâye sunumuna özen gösterilmesi güzeldi fakat aksiyonu nasıl desem biraz sapa kalıyordu. Hamdı yani. Zamanla gelen büyük büyük yamalarla oyundaki çoğu sistem adam edilip düzeltildi, bazı böcek ilaçları sıkıldı lakin yazıyı yazdığım anda bile halen buglardan şikâyet eden yorumlar mevcut. O yüzden biraz temkinli yaklaşmakta fayda var ama bu uzun soluklu oynanışı ve karanlık atmosferine kayıtsız kalmanız gerektiği anlamına da gelmiyor. ■EREN

DUNGEON SIEGE (2002)

PC

DIABLO GİBİ: Zindanlar var, isimsiz bir karakter, envanter sistemi

DIABLO GİBİ DEĞİL: Birden çok karakteri aynı anda yönetebiliyoruz

Aslında sadece oynanış öğeleri olarak düşünürsek *Dungeon Siege* ile *Diablo* serisini birbirinden ayıran çok sayıda şey var ama bence işin biraz da temeline inmek lazım. İsimsiz ve mütevazi bir karakteri yönetiyor muyuz? Yönetiyoruz. Dünyanın kaderi elimizde mi? Elimizde. Bu amaca ulaşmak için bir sürü yaratık kesip üzerlerinden düşen silahları, zırhları topluyor muyuz? Topluyoruz. E daha ne olsun, sorarım size?

İlk *Dungeon Siege* oyunu için düşük tempolu bir hack'n slash demek mümkündü, bu da kendisini dönemin benzer izometrik RYO'larından ayırırken *Diablo* serisineyse bir adım daha yaklaştırmıştı. Yaratıkları kestikçe üstlerinden altın ve eşya düşmesini seviyorsanız *Dungeon Siege* tam olarak bu sevgiye oynuyor işte. ■ESER

CHILDREN OF MORTA

(2019) PC, PS4, Xbox One, Switch

DIABLO GİBİ: Yetenek ağacı, farklı karakterlerle farklı oyun stilleri deneyebiliyoruz

DIABLO GİBİ DEĞİL: Piksel grafikli

Bergson ailesi için aile her şey demek. Kocaman bir sülale bu; aynı evde yaşıyorlar. Gündüz birlikte yemek yiyor, sonra birlikte yaratık avlıyorlar. Dünyayı koruyan bir aile bu, kimsenin bundan haberi olmasa da.

Bergson ailesinin her bir ferdi ayrı silahlara ve ayrı bir oynayış tarzına sahip *Children of Morta*'da. Bu roguelike macerada her bir turumuz bizi öldürüyor ama aynı zamanda güçlendiriyor da. Her seferinde daha ileriye gidiyor, daha fazla yaratıkla karşılaşıyor ve bunu da hem sürükleyici bir hikaye, hem de gerçekten gözlere bayram sunan güzellikte piksel grafikler eşliğinde yapıyoruz. Oynadığım dönemde benim için "Bir tur da şu Bergson'la oynayayım" dedirten bir oyundu *Children of Morta*, bağımlılık yapar diye şimdiden uyarayım. ■ESER

SHADOWS: AWAKENING

(2018) PC, PS4, Xbox One

DIABLO GİBİ: İzometrik, grafikleri Diablo 3'ü andırıyor, bolca zindan var

DIABLO GİBİ DEĞİL: Karakterler arasında anlık geçiş imkanı

Herhalde görsel olarak *Diablo* serisine, özellikle de *Diablo 3*'e en yakın oyunlardan biri olsa gerek *Shadows: Awakening*. Bu izometrik RYO'da diğerlerinde bulunmayan bir özellikten bahsetmek lazım muhakkak: O da kahramanlar arasında anlık olarak geçiş yapabilmek. Oyunda ekranda tek bir kahraman var belki ama anında kontrol edebildiğimiz 3 kahramandan istediğimize geçiş yapabiliyoruz. Hatta ruh formundaki Devourer'a da geçebiliyoruz. Bu da oynanış olarak o kadar çok ihtimali karşımıza sunuyor ki o kadar olur.

Büyücüyle asamızdan ateş topu fırlatırken anında Devourer olup yaratıkları bıçaklarımızı kullanarak doğrayabiliyor, sonra bir anlığına tank savaşçıya geçip darbeleri soğurup avcıya geçip ok yağdırabiliyoruz. Ruh formundaki Devourer da ayrıca çeşitli bulmacaları çözmek ve fiziksel olmayan düşmanları pataklamak için işe yarıyor.

Sadece düşman üzerine fareyle tıklamaktan sıkılıyorsanız bu oyunun bulmacalar serpiştirilmiş yapısı size taze bir soluk verir diye tahmin ediyorum. ■ESER

DIABLO KATİLLERİ(!)

YA DA AVA GIDIP AVLANANLAR MI DESEYDİK?

2000 yılında Diablo 2 çıktığından beridir dilimize pelesenk olmuş bir deyiş var; "Ahan da Diablo 2 katili geldi!" veya "İşte bu oyun Diablo 2'yi gömecek!" dedik hep. Lakin yıl oldu 2023 ben halen Diablo 2 Resurrected oynuyorsam, aktif şekilde diğerlerine de elimi sürüp artık adlarını anmıyorsam orada bir durup düşünmek gerekli.

Bu tür katil oyunların ilk örneklerinden *Throne of Darkness* Feodal Japonya'da geçmesi ve orijinal yetenekleri sebebiyle hemen *Diablo 2*'nin ertesi yılı çıkmış ve iyi bir klon denilip unutulmuştu. Zaman içerisinde *Dungeon Siege*, *Sacred* gibi seriler ilk iki oyunlarıyla beni epeyce oyalamayı başarsalar da nedense üçüncü oyunlarında fena patlayıp piyasadan silindiler. *Titan Quest* Diablo'nun tahtını epeyce sağlam salladı ve halen oynanan nadir Aksiyon RYO'lar arasına girdi bir şekilde. Hakeza eski *Diablo 2* yapımcılarının bir kısmının elinden çıkan *Torchlight 1* ve *2* de gayet iyiyken o da üçüncü oyunla patlayanlar kervanına katıldı ki o oyun halen toparlanmaya çalışıyor. Güney Kore'den gelen ve kendi tarzlarını yaratmış pek çok Diablo benzeri ve zamanla bu kervana katılıp farklı şeyler deneyen bağımsız yapımları da anmazsak olmaz. Lakin sadece iki oyun Diablo 2'nin mirasına ortak olabildi bunca yıl içerisinde, ki onlar da Path of Exile ve Grim Dawn olsa gerek. Her iki oyun da Diablo 3'te mumla aradığımız karanlık atmosferi ve bol çeşitliliği sunarken kendi özgün yollarından gidip kimi noktalarda D2'yi aşan bir başarıya ulaştılar ve halen de oynanıyorlar. Diğerleriyse çoğunlukla oyuncuların bir süre eğlenip kenara koydukları yapımlar oldu. Dile kolay tam 23 yıldır sarsılmayan bu taht acaba Diablo IV'e devir teslim yapacak mı? Benim betadan aldığım duygu "kral öldü yaşasın yeni kral!" şeklindeydi ve o his oyunun geneline yayıldıysa bizi yeni uykusuz geceler/yıllar bekliyor demektir. ■EREN

BU AY NE OLDU?

Benim için küçük, insanlık için büyük bir adım olarak tam tamına 44 yaşıma bastım bu ay. Yalnız bir şey diyeyim mi, şu üstteki satırı yazana kadar 43'e girdim diye düşünüyordum da hesaplayınca 44 çıkıyor :) Ayak üstü bir yıl kaybettik iyi mi? Eğer beni azıcık da olsa tanıyorsanız mum üflerken ne dilediğimi sanırım benden iyi biliyorsunuzdur. ■ ESER

NİSAN 3

Sosyal medya öncesinde pek böyle dertlerimiz yoktu ama artık ulaşamadığınız ciğerlere mundar demek o kadar kolay ki… Nefret saçmayı, toksikliği hayat felsefesi olarak benimsemiş pislikler Resident Evil 4 Remake'te Ada Wong'u seslendiren Lily Gao'yu kötü yorumlarla o kadar taciz ettiler ki kızcağız çareyi hesabındaki tüm paylaşımları silip Instagram'ı bırakmakta buldu. Halbuki gayet de güzeldi seslendirmesi. Diyorum ya işte, kötülerin sesi daha çok çıkıyor bu dönem.

NİSAN 5

Nedir bu oyun dünyasının Monster enerji içeceğinden çektiği? Ubisoft'a dava açarak Gods and Monsters'ın ismini Immortals Fenyx Rising olarak değiştirten Monster Energy, şimdi de Glowstick Entertainment'ın yeni oyunu Dark Deception: Monsters & Mortals'ı gözüne kestirdi. Adamlar tam telif trolü, başka bir hobileri yok herhalde.

NİSAN 10

Alacağın olsun EA, senin yüzünden American McGee oyun dünyasını bıraktığını açıkladı. Adam yıllardır yeni Alice oyununu hayata geçirmeye çalışıyordu, bir yandan fonlayıp bir yandan geliştiriyordu. Ne olurdu yeşil ışık yaksan? "IP'nin gördüğü ilgi zayıf" demek ne demek, Alice'ten bahsediyoruz burada? İlk oyunun orijinali rafımdan bana bakarken yazıyorum bu satırları. Damn you!

NİSAN 3

Capcom'la başladık Capcom'la devam edelim. Resident Evil 4 Remake'in beklenenden de iyi çıkması ve iki günde 3 milyon satması Capcom hisselerinin de tüm zamanların en yüksek değerine ulaşmasını sağladı. 10 yıl önce 3 dolar civarında alıcı bulan hisseler 36.5 dolara kadar tırmandı. Capcom başarılı oyunlarıyla şirket değerini büyütmeye devam ediyor anlayacağınız.

NİSAN 7

Capcom'la başladık, Cap… Aaa ben bunu daha önce söylemiştim di mi? Ama napalım, bu ay iyi Capcom yaptı. Adamlar çaktırmadan Resident Evil 4 Remake'e mikro ödeme ekledilerler, hem de silahları daha hızlı geliştirmeyi sağlayan bir DLC ile. Her silah için 46,5 TL vererek onları hızlıca güçlendirebiliyorsunuz. Seni gidi Capcom seniiii. İnceleme puanları düşsün, oyun milyonlar satsın, ağzındaki baklayı sonra çıkar. Adeta Çakalcom.

NİSAN **12**

Capcom'la başladık… Şaka şaka, bu kadar Capcom yeter. The Sims'e rakip olmaya hazırlanan Life By You'da çıplaklık da olacağı, isteğe göre bu çıplaklığın sansürlenmeyeceği açıklandı. Yurdum gençleri bu haber üzerine halay çekerken kameralarımıza takıldı. Neydi öyle woohoo yaparken mozaikler falan…

NİSAN **13**

Hidetaka Miyazaki Time dergisinin 2023'ün En Etkili 100 Kişisi listesine seçildi. Miyazaki böylece bu listeye bugüne kadar girmeyi başaran ikinci video oyun geliştiricisi olmuş oldu. 2007 yılında da Shigeru Miyamoto listede kendine yer bulmuştu. Miyazaki üstadın ünü artık oyun sınırlarını da aştı.

NİSAN **18**

Pokemon GO ile ünlenen Niantic, Monster Hunter rüzgarını da arkasına alarak bir kez daha Pokemon Go benzeri bir oyun yayınlama peşinde. Daha önce Harry Potter'la aynı şeyi deneyip çuvallamışlardı, bakalım Monster Hunter'da işler istedikleri gibi gidecek mi? Giderse Eylül ayında kendimizi elimizde telefonlar canavar peşinde park bahçe dolaşırken bulabiliriz. Seni seçtim Nargacuga!

NİSAN **25**

Milyar dolarlık bir seri olan Call of Duty, yakın gelecekte kutu oyununa da kavuşacak ama bunun bir koşulu var: Kickstarter kampanyasının başarılı olması. Valla benim elimde böyle altın yumurtlayan bir tavuk olacak, Kickstarter falan dinlemem, masaüstü oyun firması Arcane Wonders'a ne kadar bütçe isterlerse verir, Call of Duty adını daha da geniş ortamlara yaymanın keyfini çıkarırım. Activision ise sadece projeyi desteklemekle kalıyor.

NİSAN **26**

Birleşik Krallık Rekabet Kurulu CMA, Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın almasına onay vermediğini açıkladı. Bu beklenmedik açıklama bünyelerde şok etkisi yarattı çünkü CMA'nın anlaşmaya sıcak baktığı bildiriliyordu. Halbuki karar raporunda "Bu satın alım bulut oyun pazarını etkileyecek" gibi saçma sapan bir sebep öne sürmüşler. Microsoft temyize gidecek ve işin peşini bırakmayacak ama CMA direnirse bu dev satın alım yalan olur.

186

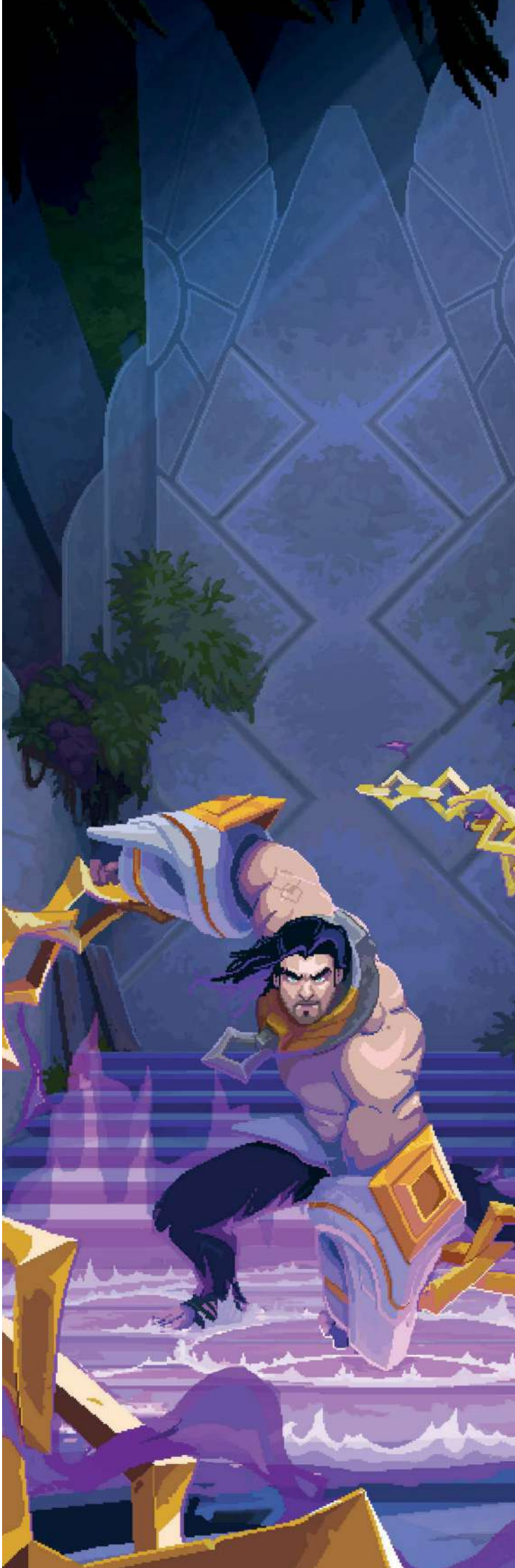
İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

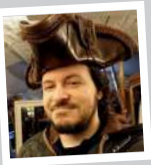
OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI
Basements n' Basilisks: Storms of Sorcery	6	-
Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon	8.5	81
Company of Heroes 3	7.5	80
Contraband Police	8	75
Destiny 2: Lightfall	8	66
Figment 2: Creed Valley	7.5	74
I Am Your President	6	-
Ken Follett's The Pillars of Earth (Switch)	8	79
Kirby's Return to Dream Land Deluxe	7.5	79
Life of Delta	7.5	72
Like A Dragon: Ishin!	8	8
Ninja Jajamaru: Retro Collection	6.5	-
Ninja Jajamaru: The Lost RPGs	6	-
Octopath Traveler 2	8.5	8.5
Resident Evil 4 (Remake)	9.5	93
Rough Justice '84	8	-
Scars Above	6.5	69
Tchia	7	77
The Settlers: New Allies	5	57
Theatrhythm Final Bar Line	8.5	87
Wo Long: Fallen Dynasty	7.5	81

İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Advance Wars 1+2 Reboot Camp	40
Cardboard Town (Erken Erişim)	60
Coffee Talk Episode 2 - Hibiscus & Butterfly	41
Desktop Dungeons Rewind	42
Dredge	32
God of Rock	34
Horizon: Forbidden West - Burning Shores (DLC)	58
Passpartout 2: The Lost Artist	38
Sherlock Holmes The Awakened	56
STAR WARS Jedi: Survivor	67
The Great War: Western Front	44
The Last of Us - Part 1 (PC)	52
The Mageseeker: A League of Legends Story	36
Total War: Warhammer III (UPDT)	62
Total War: Warhammer III - Forge of the Chaos Dwarfs (DLC)	65
WWE 2K23	50



OGZ TAKIMI



CAN ARABACI

Şöyle dönüp biraz baktım da, yazdığım son birkaç OGZ Takımı yazısı hep çocuk yetiştirmenin zorlukları üzerine olmuş. Yine aynı minvalde aklımdakileri dökmek üzereyken kendimi frenledim o yüzden. Onun yerine kırk yılın başı sinemaya gitmişken Dungeons & Dragons filmine bayıldığımı yazayım bari. Vallahi esprileri nokta atışı, işin başına bilenleri getirmişler belli ki, detaylar falan muazzam. Neverwinter'a ilk geçtikleri sahnede bilen gözlerin kaçırmayacağı Primordial detayını bile atlamamışlar; benden tam geçer not aldı film.

SAYILARLA

31

Ben bu satırları yazarken Diablo IV'e kalan gün sayısı. Ay hadi geçsin de oynayalım doya doya!

2

Bir kere de Leon dışında bir şey yazayım dedim ama dayanamayacağım. 2 yaşına bastı geçen ay kerata!

82

Blizzard'ın yolladığı mail'a göre Açık Beta hafta sonlarında Diablo IV oynama sürem. Saat cinsinden, evet...

ÜÇ ÖNERİ

- **Pentiment:** Ya bu kadar güçlü bir anlatısı olan tarihi macera oyunu o kadar az bulunuyor ki. Nasıl oynamazsınız?!
- **Songs of Conquest:** Henüz erken erişimde ama Heroes of Might and Magic damarını öyle güzel yakalıyor ki...
- **Live A Live:** Farklı farklı dönemlerde geçen nefis bir J-RYO arıyorsanız tam yerine geldiniz. Playstation ve PC sürümü de bu ay çıktı hem...

ESER GÜVEN

Şu son 5 senede (OGZ Takımı o kadar süredir var çünkü) şu köşeye çok kez konuk oldum, bir sürü şey yazdım ama bu sefer çok farklı bir heyecanla yazıyorum bu satırları. Pek bir gecikme olmadan, ay başında çıkmış olduğumuzu varsayarsak yaklaşık 10-15 gün sonra hepimizin kaderini doğrudan etkileyecek bir seçim bizi bekliyor. Hata yapma lüksümüzün olmadığı, her şeyimizi etkileyecek bir seçim ve gönülden umuyorum ki bir sonraki ay OGZ Takımı yazacak arkadaşlar yüzlerinde gülücükler saçarak yazacaklar yazılarını. Karamsarlığı artık geride bırakıp aydınlık satırlar paylaşacağız sizinle. Cidden heyecanlıyım, umarım her şey çok güzel olur.

SAYILARLA

46

"Ne alakası var ya, koskoca adam arabayla mı oynayacağım, Can'a alıyorum ben onları" diyerek satın aldığım Batman temalı Hot Wheels arabaların güncel sayısı. Neyse ya, arada ben de oynarım belki.

5

Evimdeki X360 gamepad sayısı. Xbox One gamepadlerim de var, Series de var, DualShock da var ama X360 gamepad'i bi ayrı seviyorum ben ya.

0

Red Dead Redemption 2'de harcadığım saat miktarı. Durun bi vurmayın, valla oynayacağım günün birinde. Sadece harcayabileceğim saatler gözümde büyüyor, o kadar.

ÜÇ ÖNERİ

- **Vampire Survivors:** Olm sen nasıl bir oyunsun ya? Araya Elden Ring falan girmese direkt GOTY adayım olurdun, senin yüzünden nice oyunları oynayamadım, elim hep sana gitti.
- **Fools Errand:** Bahse girerim ilk defa duydunuz bu oyunu. Cliff Johnson'ın 1987 tarihli bu meta-bulmaca oyunu benim favorilerimdendir, her sene muhakkak bir kere daha yeniden başlarım.
- **Looking for Aliens:** Waldo nerede tarzı gizli nesne oyunlarını seviyorsanız hiç düşünmeden önereceğim bir oyun bu. Çizimleri de teması da inanılmaz sevimli ve bir o kadar da zorlu.

DREDGE

Derinlerdeki dehşet

M. İHSAN TATARİ

Kaptanın seyir defteri. "İlikler" denen bu lanetli adalara hiç gelmemeliydim. Ama işte buradayım. Ve ilk sisle birlikte emektar teknem battı. Ne bekliyordum ki? Geceleyin sis bastığında bu sularda yelken açmak ölüme davetiye çıkarmaktan farksızdır. Ve İlikler'de gece oldu mu sis hep bastırır. Hep…

Neyse ki Büyük İlik'in valisi, ada halkıyla birlikte beni enkazdan kurtardı. Hatta vali bana yeni bir tekne bile verdi. Bir karşılığı var elbette. Buralarda hiçbir şey karşılıksız değildir. Teknenin borcunu ödemek için tuttuğum tüm balıkları Büyük İlik Adası'nda satmam gerekiyor. En azından bir süreliğine. Kolları sıvama vakti.

Vira Bismillah

Kaptanın seyir defteri. Gündüzleri etraf oldukça sakin. Hani dilim varsa huzurlu diyeceğim. Tekneme binip denize açılıyorum. Ben ne zaman ilerlersem vakit o zaman akıyor; ben durunca zaman da duruyor. Şimdilik sadece basit bir oltaya sahibim, o yüzden yalnızca sığ ve kıyı kesimlerinde avlanabiliyorum. Ama gözüm okyanusta ve açıklardaki balıklarda. Yeterince para kazanabilirsem yeni ekipmanlar alabilirim.

Balık tutmak mini bir oyun benim için. Oltamı atıyorum ve doğru anda doğru tuşa basmam gerekiyor sadece. Yanlış yaparsam avlanma sürem uzuyor, o zaman da hava daha çabuk kararıyor. Tuttuğum balıkların hepsi Tetris parçaları gibi teknemde farklı bir yer kaplıyor. Onları düzgünce istiflemeye çalışıyorum. Ne kadar çok balık, o kadar çok para… Teknem küçük. Ama adalardaki tersanelerde onu da geliştirebileceğimi biliyorum. Tek yapmam gereken etraftaki gemi enkazlarını araştırıp tahta, metal ve kumaş toplamak. Arada araştırma parçaları da çıkıyor. Bunları da yeni teknolojiler keşfetmek için kullanıyorum.

Tuttuğum bütün balıkları defterime not ediyorum. Böylece hangisini nerede bulabileceğimi biliyorum. İşin tuhaf tarafı arada mutasyona uğramış, çirkin, korkunç ya da hortlaksı türleri de çıkıyor bu balıkların. Hatta bazılarının üstünde kıpır kıpır eden, tuhaf bir madde de oluyor. Neler oluyor burada?

Uğursuz bir şey geliyor bu yana

Kaptanın seyir defteri. Gece oldu. Ve karanlıkla beraber o tekinsiz sis yine çöktü… Göz gözü görmüyor. Tek ışık kaynağım teknemin üstündeki cılız lamba. Bir şeyler fısıldıyor. Sisin içinde anlaşılmaz kelimeler duyuyorum. Bana sesleniyorlar. Bu beni delirtiyor. Yavaş yavaş aklımı kaçırıyorum.

Akıl sağlığımı yitirdikçe olmayan şeyler görmeye başlıyorum. Ufukta bana bakan kırmızı gözler. Beni dibe çekmeye çalışan dev ahtapot kolları. Tekneme musallat olan kara kuşlar. Suların derinliklerinden fırlayan canavar balıklar. Aniden ortaya çıkan kayalıklar. Buradan uzaklaşmalıyım. Sisten kaçmalıyım! Hemen en yakın iskeleye yanaşmam lazım. Hemen!

Günbatımına doğru şöyle bir gevşemeye gelmiyor hiç...

Gün batımından şafağa…

Kaptanın seyir defteri. Köhne bir iskeleye sığınıp sabaha kadar uyudum. Uyandığımda ne sisten eser kalmıştı, ne de o kâbusumsu yaratıklardan. Ufukta martılar süzülüyor, az ötede yunuslar sıçrıyordu. Ortam o kadar huzurlu ki… inanılacak gibi değil. Yoksa aklımı mı kaçırıyorum? Dün gece yaşadıklarımın hepsi hayal miydi? Teknemdeki bu delikler ne o zaman?

Ada halkı bana tuhaf gözlerle bakıyor. "Gece denize açılma" diyorlar. "Sisten uzak dur", "Hepimizi mahvedeceksin" "Güneş batınca uyu, balık tutma" İyi de aradığım balıklardan bazıları sadece geceleri ortaya çıkıyor, ben ne yapayım? Avlanmaya devam etmem lazım.

Küçük İlik Adası'nda bir koleksiyoncuyla tanıştım. Dipten çıkardığım kayıp saatlere, yüzüklere vs iyi para ödeyeceğini söyledi. Bir adam başka bir adaya bir paket götürmemi rica etti. Başka birisi de onun için egzotik bir balık avlamamı istedi. Bunları ve daha nicesini yan görevler defterime not ettim.

Çöküyor gece kâbuslar gibi

Kaptanın seyir defteri. Canavarlar gerçek! Onları kendi gözlerimle gördüm. Her yerdeler. Çeşit çeşitler. Dar boğazların orada dolaşan dev bir canavar-balık var. Bataklıklarda tekneme tuhaf yaratıklar saldırdı. Volkanik bölgelerde de öyle. Nereye gitsem yeni bir tehditle karşılaşıyorum. Uyanık olmalıyım.

Issız bir adadaki metruk bir köşkte sakallı bir adama rastladım. Elinde tuhaf, ürkütücü bir kitap var. Benden civarda gizli bazı kadim nesneleri bulmamı istedi. "Bu denizlerin sırrını keşfetmek istemez misin?" diye sordu. İsterdim. "O zaman," dedi, "bul bu nesneleri. Ben de seni mükâfatlandırayım." Sonra kitabını açıp anlamadığım, ürkünç bir dilde bir şeyler okudu. Bir karıncalanma hissettim. Özel bir güç bahşetti bana. Teknemi daha hızlı sürebilmek için. "Sana verebileceğim başka güçlerim de var" dedi sakallı adam. "Ama dikkat et. Ne kadar çok kullanırsan akıl sağlığını o kadar hızlı yitirirsin."

Bazı sırlar asla açığa çıkmamalı

Bir deniz yılanı! Kocaman bir deniz yılanı gördüm! Devasaydı! Tekneme saldırdı! Allah'ım, nereye düştüm ben böyle?!

Sonun başlangıcı

Kaptanın… defteri. Daha fazla… edemeyeceğim. Etrafım… Nereye gitsem… Keskin dişler… Kızıl gözler… faydasız. Sakallı adam… meğer. Ayna… Kitap. Lanet kitap! …inanamıyorum. İşte yine… Karanlık… Sisler! Sisler derinden geliyor. Buradan kaçamıyorum. Karanlıkta bir gölge var. Geliyorlar!

TÜR: Macera | **YAPIM:** Black Salt Games | **DAĞITIM:** Team17 Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 309₺ (Steam)

+

- Keyifli oynanış
- Sağlam atmosfer
- Avlanmayı bekleyen 120'den fazla balık türü
- Envai çeşit deniz canavarı
- Farklı sonlar

–

- Ne yaptığınızı biliyorsanız hiç ölmüyorsunuz
- Gerilim hissi çabuk bitiyor

8

Son Karar

Keyifli bir karışım. Gündüzleri huzurla balık tutup, geceleri canavarlardan kaçarak en yakın limana ulaşmaya çalışmak gerçekten de çok eğlenceli. Ne yazık ki gerilim hissi çabuk bitiyor ve canavarları bir kez çözdünüz mü hepsinden kolayca kaçabiliyorsunuz. Yine de tüm balık türlerini yakalamaya, adaların gizemini çözmeye ve farklı sonlara ulaşmaya çalışmak çok keyifli.

Grafikler hiç de fena değil

GOD OF ROCK

Ortada ne bir God var ne de Rock...

KIVANÇ GÜVEN

Şu oyunun ismindeki karizmaya, endama, cazibeye, iddiaya bakar mısınız ya… Bir taraftan akıllara *God of War*'ı getiriyor, diğer taraftan ismindeki „rock" ibaresiyle *Metal: Hellsinger*'vari bir hava katıyor ortamlara. Eh, biz oyuncular da ister istemez büyük bir beklentiyle oyunun başına oturuyoruz veee… Hayat, neredeyse bütün büyük beklentilere uyguladığı tarifeyi God of Rock'a da uyguluyor maalesef.

Deneysel sözcüğünü duyunca gelen o iç burkulması…

God of Rock, en nihayetinde bir dövüş oyunu. Fakat onu tüm dövüş oyunlarından ayıran çok tuhaf bir çizgisi var: *God of Rock* aynı zamanda bir ritim oyunu. Evet, doğru okuyorsunuz… Yani bu oyun, *Guitar Hero* ile *Street Fighter*'ı aynı potada eritmeye çalışan bir yapıya sahip. Deneysel mi? Deneysel. İyi bir fikir mi? Fena fikir değil. Başarılı mı? Meeh…

Temel sistem şöyle ilerliyor arkadaşlar: Şu anda oynanabilir olan 12 karakterden birini seçiyor ve dövüşe dalıyoruz. Ekranın altında *Guitar Hero* ve *Rock Band* tarzı oyunlardan alışık olduğumuz, ritme uygun olarak doğru zamanda doğru tuşlara basmamızı gerektiren ufak bir ekran geliyor. Tabii rakibimizde de aynı ekran mevcut. Ekranlarımızda da bu butonlar akmaya başlıyor, karakterlerimiz bizim tuşlara basışımıza uygun olarak birbirlerine giriyor.

İki taraf da ritme uygun olarak bu sekansı yaptığı sürece, kolay kolay hiçbir tarafın canı azalmıyor. E tabi sonsuza kadar dövüşecek halimiz olmadığına göre, yapımcı buna da güzel bir çare bulmuş: Her bir karakterin, çeşitli yetenekleri var ve bu yetenekler, ritim kısmından bağımsız olarak her zaman gerçekleştirilebiliyor. Oyunun ritim kısmında yeteri puanı yakaladığınız anda rakibinize kendi kombonuzu yapıştırabiliyorsunuz. Bu yetenekler karakterinizin özelliğine göre rakibe vurma, can doldurma, rakibin oyununu zorlaştırma gibi birçok farklı alanda olabiliyor.

Oyundaki ritim bölümü ve kombo yapma sekansı, kağıt üzerinde birlikte uygulanamaz gibi gözüküyor, biliyorum. Ama oyuna dair öveceğim nadir noktalardan birini yapımcı burada yakalamış ve bu ikisini birbirine güzelce entegre etmiş. Özetle, ritim kısmı gamepad'in ön tuşlarıyla, kombolar ise arka tuşları ve yön tuşlarıyla yapılıyor. Yani ritim tutarken aniden kombo yapıştırmak oyunda biraz ustalaştıktan sonra çok keyifli ve tatmin edici olabiliyor; tüm gamepad'in tek ve yenilmez hakimi olduğunuzu ve *God of Rock*'ı tokatlayabileceğinizi hissettiriyor :) Evet vakit geldi artık, övme faslını hızla kapatıyorum müsaadenizle.

Her yeni fikir güzel olacak diye bir kaide yokmuş demek…

Yukarıda anlatmaya çalıştığım üzere oyun gerçekten farklı ve yenilikçi bir yapıda. Tuhaf ve daha önce denenmemiş bir fikre sahip ve oyunun tüm yapısı bu fikrin

Ekranın altından başka bir yere odaklanmak gerçekten çok zor

çerçevesinde dönüyor. Fakat ne yazık ki bu fikir kulağa çok güzel gelse de ekranlarımıza bu şekilde yansımıyor.

Öncelikle bu oyun yapısında temel bir mantık hatası olduğunu düşünüyorum. Mesela ben, oyunu kolay modda başlatıp yavaş yavaş seviyeyi zorlaştırarak ilerlemeyi tercih ettim. Oyunu kolay modda oynarken, daha oyuna yeni başladığım için ritim sekansları ve kombo olaylarına o kadar çok konsantre oluyordum ki dövüşü izleyemiyordum, yalnızca ekranda akan tuşlara odaklanıyordum. Oyunu zorlaştırdıkça da bu sefer artık sisteme aşina olmama rağmen; dövüş kalitesi arttığı için tüm odağımı yine oynanışa veriyordum ve dövüşü yine kaçırıyordum.

Yani çok saçma biliyorum ama bir dövüş oyununda ne yaparsam yapayım tutuştuğum kavgayı göremiyordum. Yahu ben o animasyonlara, kavga gürültüye, patır kütür dövüş sekanslarına tanıklık edemeyeceksem neden dövüş oyunu oynuyorum? Sıra tabanlı strateji mi bu kardeşim? Gerçekten ara sıra *Guitar Hero* oynadığımı zannetmeye başlamıştım artık… Bilemiyorum, belki de ben beynini ikiye bölmekten aciz bir insanımdır ama yine de dünyada benim gibi birçok insanın olduğunu es geçmemek gerek :)

Selami Şahin ve God of Rock, rock müziğe aynı mesafedeler desem?

Gelelim bir ritim oyununda beklentilerimizin en yüksek olduğu noktaya… Müzikalite. Adı *God of Rock* olan bir oyundan ne beklersiniz? Ben cayır cayır hard rock-heavy metal, belki biraz modern metal ve anime OST kıvamlı Uzakdoğu rock'ı bekliyordum ve beklentimin minik bir yüzdesi dahi karşılanmadı.

Yahu kırk küsür şarkı içerisinde, rock diyebileceğimiz 4-5 şarkı vardır en fazla. Tamam, olabilir. Adı böyle diye tüm şarkılar rock olmak zorunda değil tabii, yeter ki gaza getirici ve kaliteli olsun; ona da razıyız dedim… Yok arkadaş, o da yok! Herhangi bir dövüş oyununda arkada çalabilecek nitelikte, elektro gitar soslu, elektronik altyapılı şarkılar çoğunlukta. Ha, iyi şarkılar var mı? Var tabii ama zayıf şarkıların arasında kaynayıp gidiyor ne yazık ki.

God of Modes da değil ki

Oyunun tek kişilik modu, aslında bir karakter seçip sırayla diğer karakterle o karakterin dövüştürülmesi şeklinde ilerliyor. Her karakterin oldukça sığ ve yüzeysel olmakla beraber, bir orijin hikâyesi var. Karakteri seçtikten sonra otuz saniye hikâyesini görüyoruz ve çat! Alın size tek kişilik mod.

Çok kişilik moduysa maalesef deneyimleme fırsatı yakalayamadım. Birkaç kez girmeye çalıştım ancak eşleşebilecek oyuncu bulamadım. Fakat bu oyuncu sayısıyla alakalı bir durum, oyunu satın alan kişi sayısı arttıkça çok oyunculu tarafta da bir yükseliş olacağı açık. Bu yüzden bunu bir eksi olarak düşünmeyelim derim.

Böyle farklı yapıda bir oyunda farklı farklı oyun modları da görmek isterdim ben. Şu haliyle oyunu birkaç saatten fazla oynamak için herhangi bir sebep bulamıyorum açıkçası. Kim bilir, belki ileride oyuncu sayısı artar, çeşit çeşit çok oyunculu seçenekler gelir, tek oyunculu farklı oyun modları eklenir; o zaman işler değişebilir işte.

Tüm bunların dışında, oyun yalnızca birkaç gigabaytlık bir yapım için teknik anlamda oldukça stabil, düzgün ve başarılı. FPS kayıpları, donma vb. durumlar yaşanmıyor; optimizasyonu başarılı, grafikleri ve sanat tasarımı güçlü. Ama temeli zayıf işte…

Gel de faturanı keselim artık senin…

God of Rock uzaktan bakınca oldukça iddialı dursa da yaklaştıkça iddiası adım adım çöküyor maalesef. Ana temasını oluşturan fikrin problemli olduğu gerçeğinin yanında, oyun maalesef ağzıyla kuş tutsa da yaranamıyor. Demek ki neymiş? Kulağa güzel gelen fikirler, somutlaşınca cazibesini kaybedebiliyormuş…

TÜR: Dövüş, ritim | **YAPIM / DAĞITIM:** Modus Studios
DİJİTAL İNDİRME: 225₺(Steam), 218₺ (XBL), 299₺(PSN), 30$ (Nintendo Store)

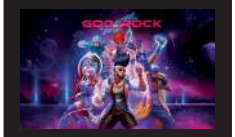
+

- Cesur ve deneysel yapısı
- Daha önce hiç görmediğimiz oynanış sistemi
- Grafik ve animasyon başarısı
- Teknik olarak hiçbir aksaklık içermemesi

–

- Oynanışa odaklanıp dövüşleri kaçırmak!
- Yalnızca 12 karakter içermesi
- Mod çeşitliliği olmaması
- Tek kişilik moda bizleri eylemek için eklenen senaryolar
- Yetersiz müzikler
- Oyunun kendi içinde ilerlemeye ve gelişime ilişkin hiçbir hissiyat sunmaması

5,5



Son Karar

Güzel ve farklı bir fikirle yola çıksa da; oyuncuya vaat ettiklerini karşılamakta zorlanan bir oyun God of Rock. Alışılagelmişin dışında bir şeyler oynamak isteyenler deneyebilirler, ancak şu haliyle birkaç saatten fazla oynayabilmek pek de mümkün gözükmüyor.

win ps5 ps4 one xls sw

THE MAGESEEKER

A LEAGUE OF LEGENDS STORY™

Sylas'ı altın kafese koymuşlar, ille de intikam demiş...

GÜLHİS CANPOLAT

Çok uzun zamandır oynamama rağmen *League of Legends* lore'uyla ilgili bir şey gördüğümde şöyle bir dönüp bakmaktan alamıyorum kendimi. *LoL* gerçekten aynı anda hem çok fazla hem de çok az lore sahibi olmayı nasıl başarıyor, hiç bilmiyorum. Hayır, pek kendimi veremediğim için de her şey çoğunlukla birbirine giriyor.

Fakat asla karıştırılmayacak şeyler de var, mesela Demacia'nın büyü kullanıcılarına karşı ikiyüzlülüğü ve Sylas'ın Demacia nefreti. Ha bunları çok mu bilmeniz gerekiyor *The Mageseeker*'ı oynamak için? Hayır. Sylas her önüne gelene bütün hayat hikâyesini anlatıyor zaten. Ama siz de daha gölgeli silüetinden Garen'i tanıyıp, "Ay yok daha neler... Nası' keseyim lan ben bu adamı?!" diye panik yapacak o kişiyseniz, Sylas'ın hikâyesini bir de *The Mageseeker*'dan dinlemek keyifli oluyor açıkçası.

Toprağı altın Demacia!

Bu oyun bir "hack and slash". Yani düşmanlar geliyor ve gelmeye devam ediyor. Bir de pikselli sanat tasarımıyla birleşti mi, *The Mageseeker* aynı anda hem retro-sever gönlümü çalmayı hem de modern ve akıcı bir oynayışa ulaşmayı başarıyor. Ve bence *LoL*'ün en eski bölgelerinden biri olan Demacia da bu oyunun geçmesi için en uygun yermiş. Evet, Runeterra'nın her köşesinde bir yaşam savaşı süregeliyor. Fakat Demacia'nın fiyakalı ordusu ve zengin krallığına karşı büyücülerin hem kullanılıp hem de kendi türleri tarafından avlanması, etrafında bolca düşman kesebileceğiniz bir karakter yaratmak için çok elverişli.

Aaa, öyle de bir karakter varmış zaten, ne tesadüf! Bir zamanlar etrafındaki büyüyü sezebildiği için kendisi de büyücüleri yakalamakta kullanılan bir Mageseeker olup, daha sonra kendisinin de büyücü olduğunun fark etmesi sonucu 15 sene hapis yatan Sylas'ın kaçışıyla başlıyoruz *The Mageseeker*'a. Bu kaçış sırasında nüfuzlu bir ailenin üyesi ve bir zamanlar arkadaşı olan Lux'ın da büyülü

Eğer The Mageseeker'a tam hazırlıklı girmek niyetindeyseniz, Webtoon'da yayınlanan Katarina çizgi romanını da okumanızı öneririm. Garen ve Noxus'lu suikastçı Katarina'nın The Mageseeker öncesi hikayesine odaklanıyor.]

The Mageseeker Riot Games tarafından yapılmadı fakat oyunun geliştiricisi Digital Sun ve Riot arasında devamlı ve sağlıklı bir iletişim olduğu çok açık. Ayrıca uzun süredir Demacia'nın Lux, Sylas, Garen ve sürprizini bozmak istemediğim tayfanın üzerine eğilen bir hikâye görmek isteğim vardı. Sezon sinematikleri yetmiyor Riot, bir şeyler at üstüme diyordum ki… Attılar vallahi. Güzel de attılar. Riot'tan ya da Riot Forge'dan çıkacak diğer oyunlar için sabırsızlanıyorum.

Abicim büyücü avlayacaksın sen, tavuk değil!!!

güçleri olduğunu ister istemez ifşa eden Sylas, çareyi başka büyücülerin kurduğu isyancı birliğine katılmakta buluyor.

Oyunun başı size birden bir sürü şey öğretiyormuş gibi gelebilir, açıkçası her yeni bir hareket öğrendiğimizde araya oyunu durduran koca bir ekran girmese de olurmuş. Fakat bir süre sonra bu eğitim ekranları salıyor sizi; nitekim Sylas'ın yapabildiği şeyler sınırlı. Oynanışa orijinallik katan bir özelliği var ama, o da çevresindeki büyücülerden zincirlerini kullanarak büyü çalabilmesi.

Bu zaten Sylas'ın yapabildiğini bildiğimiz bir şeydi, oynanışa yedirilme şekli de keyifli. Her seferinde bir çeşit büyü çalabiliyorsunuz ve bu çalıntı büyüler, kendi büyülerinizin aksine mana'nızdan yemiyor. Örneğin (ki en çok göreceğiniz direkt örnek de bu) yanınızda hem ateş hem buz büyüleri yapan düşmanlar varsa… Çaktınız köfteyi di mi?

Anti-hero olmak zor iş…

Sylas kafayı Mageseeker'ları ve Demacia krallığını alaşağı etmeye taktığı için, kimi görsek sataşıyoruz desem yeridir. Eğer gittikçe daha çok ve daha çok düşmanla savaşma fikri pek çekici gelmiyorsa, *The Mageseeker* size biraz kendini tekrar eden bir oyun gibi hissettirebilir. Nitekim öyle de ama genel olarak eğlenceli ve basit dövüş mekanikleri benim türe olan sevgim ve hikâyenin nereye gittiğini görme isteğimle birleşince bu tekrara düşüş hiç de boğucu hissettirmedi.

The Mageseeker'ı anlamak için League of Legends hikâyesine hakim olmak gerekli değil demiştim. Ama oyunun iyi yaptığı bir şey de bu hikayedeki açıkları doldurması ve yıllar içinde *LoL* hikayesi parça parça arttıkça oluşan sorulara bazı cevaplar vermesi.

YAPIM: Digital Sun | **DAĞITIM:** Riot Forge | **TÜR:** Aksiyon, Hack and Slash
DİJİTAL İNDİRME: 299₺(Steam, EGS, PSN, XBL), 30$ (Nintendo eStore)

+

- Aksiyonu bol, giderek zorlaşma ayarı iyi dengelenmiş
- Sanat tasarımı keyifli ve animasyonlar tatmin edici
- LoL hikâyesiyle ilgili bazı açıkları kapatmasına karşın, oynamak için bu hikâyeye hakim olmak lazım değil

–

- İlerleyen bölümlerde savaşı takip etmek zorlaşabiliyor, küçük arenalara çok sayıda düşman doluşuyor
- Türkçe desteği yok, ki normalde Riot Games bu konuda çok iyiydi, şimdi ne oldu merak ettim...

8

Son Karar

The Mageseeker çizgisini bilinçli bir şekilde çekmiş. Başından büyük işlere kalkışmamış ama hack and slash türünün bilinen ve alışılagelmiş sınırları içinde keyifli bir oyun çıkmış ortaya. League of Legends'ın hikayesi daha da karıştırmak yerine var olan sorulara cevap vermesi de cabası.

PASSPARTOUT 2: THE LOST ARTIST

Artistin çilesi...

PELİN YİĞİT

Son zamanlarda bir sürü bağımsız oyun oynadım. Hepsinin de ne yazık ki ortak bir derdi var; o da 150-200₺ altında çıkmamaları. Bağımsız oyun dendiğinde çerezlik "oyna-bitir-kapat" tarzı oyunlar geliyor aklıma hep ama bu fiyatlar nerenin çerezi diye düşünüyor insan. Tabii oyun yapımcılarına kızmıyorum yanlış anlamayın, şikayetim bambaşka yerlere… Her neyse yine haftalık "Ne olacak halimiz böyle?" nazımı geçirdiğime göre yeni bitirdiğim sevimli mi sevimli bir Fransız artistimizin yolculuğuna bir göz atalım.

Öncelikle ikinci oyunu oynamak için ilk oyunu oynamanıza gerek yok diye belirteyim. Çünkü *The Lost Artist*'te yaşayacağınız her macera sizin için olduğu kadar *Passpartout* için de yeni. *Passpartout 2*, ilk oyunda kavuştuğu ünden sonra parasız ve boyasız kalmış Fransız artistimizin halihazırda oturduğu evinden çıkartılmasıyla başlıyor. Oldukça sevimli görüntüsüne kanarak başlayıp derbeder olmuştum bu ilk beş dakika bu yüzden. Ama neyse ki bu yıkıklık hali öyle çok da uzun sürmüyor.

Oyun bize nasıl bir sistemi olduğunu ve oynanışını oldukça başarılı anlatıyor. Neyi nasıl yapacağım diye kaybolmadan rahatça adapte oluyorsunuz. Zaten yürüme ve boyama haricinde de öğrenmeniz gereken fazlaca bir mekanik yok pek. Bu nedenle oyuna hızlıca ısınıp, sanatınızı döktürebilirsiniz.

Oyuna başta bir fırçayla başlıyoruz. Sonrasında aldığımız ilk görevle oyunun 1-2 saati çok hızlı akıyor. Fakat oyunun en büyük sıkıntısı bu ilk saatlerden sonra gerçekleşiyor. Görevlerin bazılarında çiziminizi neye göre değerlendirecekleri pek açık edemiyor karakterler. Hal böyle olunca da fırça sayısı arttıkça neler yapacağınızı anlamadığınız anda kaybolabiliyorsunuz. Fakat bir şekilde yolunu buluyor insan ve daha fazla resim sattıkça kendini gerçek bir sanatçı sanabiliyor.

Bir görev al-çiz-gönder döngüsüyle ilerlerken sadece kanvas değil model-

Sizi böyle kandırmalarına izin vermeyin, artist olarak hakkınızı arayın!

Allah rızası için bir silgi...

Oyunda çizdik ettik her şey çok güzel fakat silgi yok arkadaşlar... Zaten kanvasa çiziyoruz, beyaza boya geç diyor olabilirsiniz ama öyle işlemiyor. Kanvasın kendi dokusuna beyaz bir kalem değdiğinde gün gibi anlaşılıyor. Ayrıca sadece kanvasa değil, başka modellere de çizdiğimiz sahneler var. O tür alanlarda eğer arka planım doğal kalsın diyorsanız hata yapma şansınız sıfır... Bunu biraz acımasız buldum ne yazık ki.

lerin üzerine de çizimler yapabildiğimiz özellikler dahil oluyor. Mesela benim tasarladığım tişörtü karakterlerin giymesi, tasarladığım arabayı yolda görebilmek veya hazırladığım bir posteri asılı görmek çok sevindiriciydi. Bu gibi detaylarına bayıldım oyunun.

Ana temanın şehirde kapanan büyük bir sanat müzesini açmaya yardımcı olmak, şehrin sanat kültürünü genişletmek olduğu bu oyunda bir şekilde müzeye kadar yolunuzu bulmanız gerekiyor. Fakat dediğim gibi birkaç saat sonra oyun sekteye uğruyor ve aynı şeyleri yaptığınız fikrine kapılıyorsunuz. Hatta oyunu birazcık tanırsanız birkaç küçük hileyle resim bile olmayan resimlerinizi satabilirsiniz. Mesela yeni fırçaların ve belli renklerin kullanılmasının istendiği bir görevde anlamlı bir şey yapmanıza gerek kalmıyor. O rengi ve fırçayı kullanarak yaptığınız herhangi bir karalama da geçerli sayılabiliyor. Fakat oyun yapımcılarını da anlıyorum. Kendim de çizim barındıran bir oyunun yapım aşamasında bulunduğum için geliştirme sırasında çok efsane bir yapay zekâ yazılmadıkça yaptığınız resmin gerçekten konsepte uygun olup olmadığını oyuna belirtmek bayağı zor bir şey. Özellikle de belirli bir cismi veya rengi istemiyorsanız. Mesela bir hamburger yapın dendiğinde hamburgeri tanımlatmak biraz daha kolay, kaldı ki o da her koşulda doğru çalışmaz. Ama soyut bir şeyin istenmesi ve oyunun senin onu çizip çizmediğini anlaması gerçekten bayağı zor. Oyuna başlarken de bir oyun geliştirici olarak en çok bu kısmı nasıl yapacaklarını merak etmiştim. Fena da olmamış bence ama tabii dediğim gibi oyunu kandırabileceğiniz kısımlar da mevcut.

Genel olarak *Passpartout*'un ünlü bir ressam olmaya giden yolculuğuna şahit olduğumuz *The Lost Artist,* gerek tasarımlarıyla gerek yenilikçi tarzıyla çok oynanası birkaç saat sunsa da o saatlerin sonunda kendini tekrar etmekten kaçınamıyor ne yazık ki. Belirli bir zaman sonunda "Çizeyim de gideyim" moduna girdiğimi ve çok da keyif alarak yapmadığımı fark ettim. Bu yüzden de en azından şu an 250 ₺ gibi bir fiyatı dibine kadar hak eden bir oyun diyemeyeceğim. Sunması gereken daha çok görev ve doldurulması gereken daha çok boşluk var. Umarım bunu *Passpartout*'un gelecek maceralarında görebiliriz. Tabii olursa...

TÜR: Simülasyon, Macera, Bağımsız | **GELİŞTİRİCİ / YAYINCI:** Flamebait Games, Flamebait AB | **FİYATI:** 250₺ (Steam)

+

- Çizim mekaniği iyi yedirilmiş.
- Yalnızca kanvasa değil, farklı modellere de çizim yapmak ve sergilendiklerini görmek
- Çizim yapıp satma mantığı çok iyi, belirlenenler dışında da çizim yapmaya itiyor
- Süresi çok yeterli. Biraz daha fazlası bayar, daha azı da parasına ayıp ederdi.

–

- Silgi veya geri alma tuşunun eksikliği hissediliyor
- Oyun boş hissettiriyor. Ya harita oyuna büyük gelmiş ya oyun mekaniğe...
- Çizim fırçaları daha farklı olabilirdi
- Görev açıklamaları biraz daha net olmalı

7

Son Karar

Farklı bir bağımsız oyun arayana buradayım diyen ama varlığına kanıt olarak da çok bir nitelik sunmayan bir oyun. Bu fiyata kesinlikle alın dersem pek çok bağımsız oyuna haksızlık etmiş olurum. Ama alınca da keyifli birkaç saat geçirtir.

Advance Wars'da başarı haritayı doğru okumaktan geçiyor. Rakibinizin bir sonraki hamlesini öngörmenin sırrı da burada yatıyor.

ADVANCE WARS 1+2 REBOOT CAMP

Sevimli strateji oyunlarının sırası geldi

ALİ SEZGİN

Cep telefonları yüzünden artık çok gerek kalmasa da, benim gibi tembel öğrencilerin olmazsa olmazı gameboy'lardı. "Hastayım Öğretmenim!" sözüyle kafamı sıraya yaslayıp sıra altından Gameboy Advance oynayarak kaç oyun bitirdim inanın bilmiyorum. *Castlevania* ve *Metroid* gibi hızlı oyunları çok tercih etmiyordum çünkü arada ani hareket yapmam gerektiğinde oyun oynadığım çok belli oluyordu. *Advance Wars* favorim değildi ama *Golden Sun* gibi rol yapma oyunlarının hemen ardından ilk sırada geliyordu. Sıra tabanlı oynaması çaktırmadan oynamayı kolaylaştırıyor, öğretmen bir soru sorduğunda oyunu durdurmama bile gerek kalmıyordu. Hepsinin ötesinde *Advance Wars* minicik bir ekranda oynaması fazlasıyla kolay ama ustalaşması zor, taktiksel derinliği olan bir strateji deneyimi sunan yegâne el konsolu oyunuydu benim için. Yıllar sonra Nintendo Switch'e çıkıp, özünden hiçbirşey kaybetmemesinin sırrı da burada; Komplike olmayan basit mekanikler, harika tasarlanmış bölümlerle birlikte çok sağlam bir oyun deneyimi sunuyor.

Advance Wars 1+2 Reboot Camp adından da tahmin edebileceğiniz gibi GBA'ya çıkan iki *Advance Wars*'un birleşiminden oluşuyor. *Advance Wars*'un tasarımı ve oynanışı büyük oranda aynı kalmasına rağmen geriye kalan her şey 2023 yılından bekleyeceğiniz bir oyuna uygun hale gelmiş. Klasik *Advance Wars* oynanışı, hem okunabilir hem de hoş duran bölüm ve animasyonlarla birleşince zaten daha fazlasına da pek gerek kalmıyor. *Advance Wars*, *Midnight Suns* veya *X-Com* gibi oyunlara kıyasla çok daha sade mekaniklere sahip. Birimlere bağlı taş-kağıt-makas denkleminin ötesinde haritada doğru pozisyonlanmak ve planlar yapmak büyük farklar yaratabiliyor. Örneğin açık arazidense dağlar veya korumalı bölgelerden saldırmak her zaman daha avantajlı. Elbette haritanın yapısına göre topografik olarak doğru noktalar da var. Nehirlerin arkasından uzun menzilli top ve tanklarla ateş etmek, hava araçlarıyla daha hassas noktalar ulaşmak oyun boyunca kullanacağınız taktikler olacak. *Advance Wars* çok büyük oranda bir kaynak savaşı olarak çalışıyor. Oyundaki amaç çoğu zaman düşman üssünü ele geçirmek olsa da aslında savaş büyük oranda şehirler üzerinden geçiyor. Oyuncu ele geçirdiği şehirlerde hem oraya konuşlanan birimlerini yenileyebiliyor hem de kaynak puanlarını kullanarak yeni üniteler çağırmak mümkün oluyor. Başlarda başa baş geçen çatışmalar, şehirler el değiştirmeye başladıkça ister istemez bir terazinin bir yanına doğru kaymaya başlıyor.

Taş-Makas-Bomba!

Advance Wars'un GBA sürümüne de bayılan bir oyuncu olarak bu sürümde de özellikle eleştireceğim bir nokta bulamadım inanın. Görsel dili çok tatlı, oynaması kolay ve yeterince taktiksel varyasyona izin veriyor. İki oyunluk içeriğin olması da her maçı mükemmel oynasanız bile yaklaşık 25-30 saatlik oynanı süresi sunuyor. Tekrar oynayacağınız maçlar olacağını da garanti ederim. Tek bir yanlış hamleden, iyi planlayamadığım bir saldırı yüzünden 15-20 dakikalık maçları baştan oynadığım çok oldu. Kazandığım halde farklı stratejiler denemek için tekrar tekrar oynadığım savaşlardan bahsetmiyorum bile. Oyunun tek kişilik içeriği bittiğinde çok oyunculu maçlar yapmak ve kendi haritalarınızı oluşturmak mümkün. Ben bu incelemeyi yazdığım sırada çok oyunculu oyun arayan bolca oyuncu vardı ama niş oyunlarda durumun ne olacağı belli olmuyor. Eğer çoklu oyuncu *Advance Wars*'u tercih etmeniz için bir faktör olacaksa mutlaka satın almadan önce sosyal medyada oyuncu durumunu araştırın derim.

Advance Wars 1+2 Reboot Camp, bir remake'den bekleyebileceğim her şeyi karşılayan bir ürün oldu. Doğruya doğru, Nintendo Switch'de çok sayıda sağlam sıra tabanlı strateji oyunu var. *Advance Wars* o listenin tepesinde olmasa da üst sıralardan kendine yer bulmayı başaracak nitelikte bir oyun. *Total War*'ların ve *X-Com*'ların domine ettiği piyasada *Advance Wars* gibi zeki ama bıcır bıcır oyunlar da kesinlikle yer var.

+

- Aslında sadık görsel dil
- Oynaması kolay ustalaşması zor yapı
- Eğlenceli animasyonlar
- Harita yapım aracı sayesinde

–

- Çok oyunculu mod sadece 1v1 mod içeriyor
- Bazı bölümler alternatif stratejilere izin vermiyor
- Hata affetmeyen bölüm yapısı bunaltabiliyor

8,5

Son Karar

İster çocuğunuzu strateji oyunlarına tanıştırmak istiyor olun, isterseniz kendiniz için zorlayıcı bir deneyim arıyor olun Advance Wars her şart altında doğru tercih olmayı başarıyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Wayforward, Nintendo | **DAĞITIM:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 60$ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 10+

COFFEE TALK EPISODE 2: HIBISCUS & BUTTERFLY

Ama bak bu latte diğerleri gibi değil

MERT KÖSE

Visual novel türünün oyun olarak değerlendirilip değerlendirilmemesini düşünüyorum ara ara. Çoğunlukla yaptığımız şey birilerinin arasındaki diyalogları okumak ve konuşmaları ilerletmek. Ha *Coffee Talk*'taki gibi otomatik oynatma seçeneği varsa onu da yapmıyoruz, sadece okuyoruz. Ama sonra *Coffee Talk*'un bana hissettirdiklerini düşünüyorum. Başka hiçbir medyumda alamadığım bir tat var bunda. Sanki benim mekanıma gelen kişiler uzun süredir benim arkadaşım ve sanki ben yıllardır baristayım.

İkinci oyunda da aynen böyle hissettim. Ancak neticede *Coffee Talk* 2, ilk oyunun neredeyse aynısı. Bunu söyleyeceğimizi düşünmüş olmalılar ki adına "Episode 2" demiş Toge Productions. İlk oyunda ne yapıyorsanız bu oyunda da çok büyük oranda onu yapacaksınız. Bu iyi bir şey mi peki? Hem evet hem hayır. Evet, çünkü ilk oyundaki içimizi yumuş yumuş yapan ortam, arkadaşlık aynen duruyor. Hayır, çünkü ilk oyunun üzerinden 3 sene geçmiş, insan deneyimi daha da iyiye götürecek bir şey bekliyor.

Ha hiç mi yeni bir şey yok? İki "büyük" yenilik var aslında. Birincisi oyunun sosyal medyası Tomodachill'e "Hikâyeler" özelliğinin gelmesi. Arkadaşlarınızın o gün ne yaptığını sizin kafenize gelmesine gerek kalmadan öğrenmek hoş oluyor. *Coffee Talk*'un en büyük artısı olan samimi ortamı daha da arttıran bir eklenti yani.

İkinci eklenti de artık müşterilerimize kahveyle beraber belirli eşyaları verebiliyor olmamız. Bu eşyalar başka müşteriler tarafından veriliyor ve biz konuşmalardan kime vereceğimizi çıkarıyoruz. Bu da farklı kombinasyonlar yaparak farklı sonuçları almak oluyor. İlk oyuna göre tekrar oynanabilirlik artmış denebilir ama beklentiniz kesinlikle yüksek olmasın. Ben hata yaparak da aynı sonucu aldığımı gördüm çünkü.

Sürpriz bozmamak için müşterilerle ilgili bir şey

söylemiyorum ancak eski yüzleri görmek kesinlikle sizi mutlu edecektir. *Coffee Talk*'u da güzel yapan bu işte, dostlarla samimi bir sohbet. İlk oyunun pandemi döneminde çıkmasının da onun yararına olduğunu söylemek yanlış olmaz. Dünya artık daha farklı ama bence alacağınız his aynı olacak.

Oyunun dünyası da günümüz sorunlarına göre şekillenmiş. Gazetelerde ve müşterilerin konuşmalarından rahatlıkla anlıyorsunuz bunu. Ve tabii sosyal mesajlar da eksik olmuyor. Yine kendi kendinize düşüneceğiniz fikirler konuşuluyor Episode 2'de.

Görsel dizayn ve müziklerle ilgili pek bir şey söylemeye gerek yok, çünkü dediğim gibi ilk oyunun aynısı :) Ortama daha da girmenizi sağlayan lo-fi müzikleri değiştirmeyi gerektirecek pek bir durum yok zaten de görsel anlamda en azından belli bölümler için yenilikçi şeyler denenebilirdi. Ha ama karakterlerin çok az ifadeyle ne hissettiklerini anlayabilir olmanız sohbeti daha da doğallaştırmış. İlk oyunda da olan bir şeydi, korunması güzel bir şey.

Tabii oyundaki en önemli şey diyalog olunca gözler Türkçe dil desteğini arıyor. Şu anda yok maalesef ama desteğin yakın zamanda geleceğini söylediler. Tarih belli değil ama İngilizcenize güvenmiyorsanız bekleyebilirsiniz.

TÜR: Visual Novel | **YAPIM / DAĞITIM:** Toge Productions | **DİJİTAL İNDİRME:** 149₺ (Steam)

+

- İçinizi yumuşacık yapan sohbetler duruyor
- Eski dostları tekrar görmek hoş
- "Hikâyeler" eklentisi

–

- Biraz fazla "aynı"

7.5

Son Karar

Coffee Talk Episode 2, kesinlikle sadece ilk oyunu oynamış ve beğenmiş olanlar için yapılmış. Aynı samimiyet, aynı içtenlik devam ediyor; ancak her şeyin fazla aynı olması da sizi biraz rahatsız edebilir.

DESKTOP DUNGEONS REWIND

Sar başa güzel kardeşim!!

GÜLHİS CANPOLAT

Desktop Dungeons Rewind'ı neredeyse bir senedir bekliyordum. Ve mutlulukla söyleyebilirim ki beklediğime değmiş. Evet, belki yayında biraz sallantılı bir başlangıcımız oldu, hem sohbet edelim hem bam güm oynayalım derken biraz feleğimiz şaştı. Ama ne okuduğunuza dikkat ettiğinizde aslında o kadar da zor bir oyun değilmiş Desktop Dungeons Rewind. Fakat bu kolay olduğu anlamına gelmiyor kesinlikle.

Sıra tabanlı bir roguelike kendisi. Fakat bağımlılık yapan çok efsane mekanikleri var. Tasarımı ve keçileri çok keyifli. Keçiler mühim, çünkü çok küçük dikkatsizlikler çok ciddi sonuçlara yol açtığı için keçileri kaçırma ihtimaliniz var. Allahtan oyun size bolca keçi sağlıyor.

Bir de elbette, bu hataları yapacağınızı çok iyi bildiği için öldüğünüzde geriye sarma olanağı sağlıyor. Hani "rewind" ya…

Keçi eti lastik gibi de olsa yiyeceğim oğlum seni!!

Desktop Dungeons Rewind şöyle çalışıyor. Siz küçük bir adamcıksınız. Girdiğiniz her zindana sadece küçük kısmı görünür olacak şekilde ve 1. seviye olarak başlıyorsunuz. Canınız ve büyü mananız var. Keşfettiğiniz her yeni kare, canınızı ve mananızı dolduruyor. Kendiniz gibi 1. seviye olan düşmanlara kafa tutarak yavaş yavaş seviye atlıyorsunuz. Elbette amacınız zindandaki 10. seviye boss'u dövmek.

Zindanı keşfederek iyileşme ve mana toplama mekaniği gerçekten dahiyane bir buluş. Ayrıca bunu sömürebileceğinizi sanmayın hiç. Çünkü siz iyileşirken düşmanlar da iyileşiyor. Yani iki vurup kaçayım, gelip hemen döveyim yok. Hiç heveslenmeyin. FAKAAAT!!! Düşmana verdiğiniz zarar, düşmanın yenilenen canından çoksa bu mekaniği kullanarak sizden örneğin bir seviye yüksek bir düşmanı tepelemek mümkün olabiliyor. Ki oyun bunu yapmanızı istiyor zaten.

Amaaa… Diyelim ki karakterinizin ikonunun üzerinde çıkan kurukafayı görmediniz, ya da tam düşmanın yanındaki kareye tıklamak isterken üstüne tıklayıp öldünüz. Ya da belki kapana kısıldığınız bir noktaya geldi oyun ama "Ya keşke şunu şöyle yapsaydım" diyorsunuz. İşte o zaman öldüğünüzde geri sarma mekaniği devreye giriyor.

Her zindan için bir kere geri sarma hakkınız var. Ve ne kadar geri sarıldığını da siz seçemiyorsunuz. Otomatik gerçek-

TAKTİKLER

• Bölümlerde ilerledikçe zindanların içinde kendisine tapabileceğiniz ya da camisinin duvarına i- şey, yani isterseniz geri çevirebileceğiniz tanrıların tapınaklarını keşfedeceksiniz. Bu tanrılar büyü kullandıkça kazandığınız puanlar karşılığında sizi daha güçlü yapıyorlar. Basit bir mekanik. Şayet halihazırda bir tanrınız varsa, bir diğerini keşfettiğinizde dikkatli olun…

• İlk oyunu oynayanlar, ilk oyundaki krallıklarını aktarabiliyorlarmış. Ben seriye Desktop Dungeons Rewind'la giriş yaptım ama siz oyunu oynadıysanız önceden, böyle bir hizmeti de var DDR'ın.

• Zindanları açarken ara sıra uzaklaştırıp zindanın tümüne bakmayı unutmayın. Kesmeyi unuttuğunuz düşük seviyeli düşmanlar olabilir.

• Düşmanlar siz onlara saldırmadığınız sürece size saldırmaz. Gördüğünüz her tuhaf yaratığın üstüne atlamayın! Bir durun, düşünün…

• Desktop Dungeons serisinin yaratıcıları QCF Design ekibi, Gamescom 2022 boyunca adımı doğru okuyabilen tek yabancı ekip olma ödülünü de ellerinde bulundurmaktadırlar.

leşen bir olay. Fakat genellikle sizi bir şeyleri toparlayabileceğiniz bir noktaya atıyor. Eh, roguelike'ın erişilebilirliği de bu kadar olur zaten.

Keçiadamlar ne zaman açılacak? Ben de keçi olmak istiyorum!!

"Peki her zindanda baştan başlıyorsak bu oyunu yeniden yeniden oynamamızı sağlayacak şey ne?" dediğinizi duyar gibiyim. E türler ve sınıflar elbetteki!

Birçok oyunda olduğu gibi burada da taşıyabileceğiniz eşyaların ve büyülerin bir sınırı var. Fakat Desktop Dungeons Rewind size fazlalık olan ya da taşıyamayacağınız şeyleri başka kaynaklara dönüştürme şansı veriyor.

Örneğin İnsan türü her 100 dönüştürme puanına %10 atak bonusu alıyor. Halfling, yani Buçukluklar ise direkt atmak istediğiniz şeyleri sağlık iksirine dönüştürüyor. Bunun üstüne bir de sınıfları eklediniz mi, karıştır dur! Fighter sınıfı keşfetmediğiniz karelerdeki düşmanları daha uzaktan sezebiliyor ve kendinden yüksek seviye düşmanlar saldırınca daha çok XP alıyor örneğin. Priest her atladığı seviyede +3 can alıyor. Thief seçerseniz haritada daha çok eşya oluyor…

Elbette bazı görevlerin belirli bir sınıfla geçilmesi şartı var ama tür şartı yok örneğin. Zindanların da rastgele geldiği düşünülürse, gerçekten tekrar tekrar oynanabilen ve her seferinde yeni bir şeyler sunmayı başarabilen bir oyun ortaya çıkıyor.

Beceremediysen git az bulmaca çöz, kendine gelirsin belki?

Eğitim bölümü nispeten kısa Desktop Dungeons Rewind'ın. Ama bir roguelike'ta eğitim asla bitmez. Bunu da bildiği için oyun size kendinizi geliştirmenin iki farklı yolunu sunuyor. Biri bulmacalar, öbürü de sınıf meydan okumaları. İkisi de oyun içinde karşılaşabileceğiniz sıkışık durumların simülasyonu olma görevini görüyor. Elbette ikisinin de ödülleri var. Ben bu kısımlarda çok vakit geçirmedim açıkçası. Ama zindanlar zorlaşınca buralara gelip biraz daha az riskli oyunlar oynamak oyuncunun oyuna olan ilgisinin canlı kalmasını sağlıyor. Çünküüü… E hadi eleştirme faslına geçelim biraz.

Desktop Dungeons Rewind'da fark ettiğim en büyük problem (ve belki de tek gerçek problem), aynı zorlukta olduğu iddia edilen bölümlerin hepsinin aynı zorlukta olmaması. "Yahu bu nasıl olabilir?" diyor olabilirsiniz ama olabiliyor işte. Örneğin dört yönde, dört farklı görev açılıyor. Hepsi de "Normal" zorlukta. Ama üç tanesini çatır çutur yapıyorum, bir tanesiyle boğuşuyoruz bir saat. Hayır, açıklamasında da "Güney biraz daha zorlu olabilir" yazıyor. YAHU- Neyse, sinirlenmiyorum... Yahu o zaman neden hepsinde "Normal" yazıyor. Güney "Orta" olsun, "Zor" olsun… Normal mi bu lan?! Böyle normal olmaz olsun.

Sonuç itibariyle oyunun kendisinin de ne zorlukta olduğuna karar veremediği bölümleri geçersek, ara sıra yapay zekânın azizliğine de uğramak mümkün. Fakat bu oyuna dengesiz dememi gerektirecek kadar sık olmadığı için öyle bir densizlik yapmıyorum.

999. seviye olan bitki mi olur abi ya?!

Sonuç olarak Desktop Dungeons Rewind minnoş krallığınızı zindandan zindana koşarak genişletmek, vampir bankacılar, inatçı ve kaba keçiler ve başınızdan büyük işlere kalkışmamak üzerine bir oyun. Ve çok da keyifli. Sabırla ve dikkatle ilerlediğiniz zaman girdiğiniz üç zindandan ikisini indirirsiniz rahat. Özellikle roguelike türüne aşina olmayan arkadaşlarınızı roguelike bağımlısı yapmak için çok süper bir fırsat.

YAPIM: QCF Design | **DAĞITIM:** Prismatika, indienova | **DİJİTAL İNDİRME:** 149₺ (Steam)

+

- Bağımlılık yapıcı bir çeşitlilik mevcut. Sınıflar, türler, düşmanlar, güçlendirmeler, büyüler...
- Zindan keşfederek can ve Mana doldurma çok başarılı ve orijinal bir dizayn fikri.
- Tasarımını şirin buldum ben, müziklerini de beğendim.
- Keçiler.

–

- Aynı zorlukta olduğu iddia edilen bölümlerin aynı zorlukta olmaması... (Vallahi değil yav!!)
- Haritanın tümünü görecek şekilde oynanmıyor. Yani oynanıyor da, her şey çok küçük kalıyor. Böyle bir takıntınız varsa sıkıntı.
- Keçiler.

8

Son Karar

Sonuç itibariyle Desktop Dungeons Rewind, "Rewind" özelliği gibi yeniliklere sahip olsa da tabiri caizse ilk oyunun bir remake'i. Bu da ilk oyunu oynamış arkadaşlarda aynısının morciverti etkisi bırakabilir. Fakat seriye ilk defa giriş yapacak bir roguelike severseniz, yapıştırın gitsin!

THE GREAT WAR WESTERN FRONT

Batı Cephesi'nden bize ne haberler getirdin asker?

Yazan: Ufuk Y. Yurtbil

Ufuk: Alo, selam Can. N'aber?

Can: Haberler kötü Ufuk!

U: Hayırdır hocam, sorun nedir? Diablo IV açık betasına kendini fazla kaptırıp geceleri rüyanda Lilith'i mi görmeye başladın? Betamax'ladığın karakterlerin arasından en çok hangisini sevdiğini mi seçemiyorsun?

C: Leon sağ olsun geceleri uyutmadığı için rüya görmeyi unuttum. Betamax konusunda haklısın. Ama şu an mevzu çok farklı. Avusturya-Macaristan Arşidükü Franz Ferdinand, Saraybosna'da suikast uğramış. Avrupa karışacak, vaziyet almamız lazım...

U: Pardon?

C: Olay çok ciddi. Sana bir kod göndereceğim birazdan. O kodu Steam'e girip olası bir dünya savaşını daha başlamadan durdurman gerekiyor. İnsanlığın geleceği senin ellerinde olabilir.

U: Error 404, file not found... Kafam karıştı abi... Birinci Dünya Savaşı biteli yüz yıldan fazla olmadı mı?

C: Tarih tekerrürden ibarettir dostum. Unutma bu lafımı. Gözlerini de Batı Cephesi'nden ayırma. Asıl kıyamet orada kopacak. Desteğine ihtiyacımız var.

Meğer işin aslı başkaymış...

Can ile aramızda geçen konuşmayı size birebir yansıttım. *(Böyle bir konuşmadan benim bile yeni haberim oldu ama Ufuk diyorsa doğrudur herhalde?! -Can)* Şeffaflıktan ödün vereceğimize, Steam'de bir indirim dönemini kaçırmayı yeğleriz. (Neeee? İndirim dönemi mi kaçmış?!)

Gelen kodu vakit kaybetmeden Steam'e girdim ve karşıma *The Great War: Western Front* isimli bir oyun çıktı. Meğerse Can kaşla göz arasında bana oyun kilitlemiş! Neyse olan oldu, bari keyif almaya bakayım diyerek oyuna yumuldum hemen. Ne de olsa Ulusal Destek her şeyden önemlidir. Ulusal Destek de nereden çıktı şimdi diyeceksiniz; anlatacağım, onu da anlatacağım… Yok yok, bizdeki seçime gitmesin kafanız.

"Kirov reporting..." Efendim, yanlış oyun mu?

Birinci Cihan Harbi'nde Batı Cephesi mi varmış?

Evet, oyunun ismini görünce aklıma ilk gelen soru bu oldu. Eğitim hayatım boyunca bana Birinci Dünya Savaşı sırasında Batı Cephesi'nde neler yaşandığı hiç anlatılmamıştı. (Sizler hatırlıyor musunuz böyle bir bilgi?) Bu yüzden de *The Great War: Western Front*'u incelemeye başlamadan önce tarih bilgimi derinleştirmem gerektiği ortadaydı. Ben de konuya dair fikirlerini almak üzere İlber Ortaylı'yı aradım… Şaka şaka. Mr. Google'a sordum tabii ki. (Siz ChatGPT'yi de kullanabilirsiniz, o da makbul) Fakat mevzunun epey derin olduğunu görünce isyan bayrağını çektim ve yeterli bilgi birikimine sahip olduğumu umarak Batı Cephesi'ne doğru yola koyuldum.

Oyuna girince beni nefis bir açılış jeneriği karşıladı. Son derece sade ama bir o kadar estetik, görevini layıkıyla yapan ve oyunun vizyonunu net konumlandıran bir jenerik vardı karşımda. Neredeyse ezbere bildiğimiz Birinci Dünya Savaşı'nın nasıl başladığını sakince anlatan tok bir ses ve akan görsellerden oluşan sinematik belki de *The Great War: Western Front*'un en büyük çelişkisinin de habercisiydi aslında. Bu çelişki hususuna geri döneceğiz. Şuraya park edelim şimdilik.

Petroglyph: Efsanevi Westwood'un Ruhani Devamı

The Great War: Western Front, Petroglyph tarafından geliştirilmiş bir oyun. "Kim ki bu Petroglyph?" derseniz kırılırım, gücenirim. Çünkü kendileri gerçek zamanlı strateji (RTS) denilen oyun türünün tarihine altın harflerle isimlerini yazdırmış insanlar. Joe Bastic, Michael Legg ve Steve Tall, efsanevi oyun stüdyosu Westwood'dan ayrıldıktan sonra kendi bağımsız stüdyoları ile yola devam etme kararı alıyorlar ve 2003 yılında Petroglyph Games kuruluyor. Petroglyph ismini *Star Wars: Empire at War* (Metacritic notu: 79) ve *Command & Conquer Remastered Collection* (Meta: 82 – OGZ: 8.5) gibi oyunlardan hatırlayabilirsiniz. İkisi de beğeni kazanmış ve hakkı teslim edilmiş strateji oyunlarıdır. Müzikleri de aynı kadronun gediklilerinden Frank Klapecki'nin zihninden. *Command & Conquer, Red Alert 1-2, Dune II* gibi ufak tefek, ismi pek duyulmamış (!) birkaç oyundan daha hatırlayabilirsiniz kendisini. (Dinozorların gözleri yaşlı)

Biz Batı Cephesi'ni metal gruplarından öğrendik!

Birinci Dünya Savaşı'nın Batı Cephesi ile münasebetim aslında bu oyunu incelememden birkaç yıl öncesine dayanıyor. Severek dinlediğim metal grubu Sabaton'un Fields of Verdun isimli bir şarkısı var. (Dinlemek isteyenler için tık tık)

Bilmeyenler için özet geçmek gerekirse İsveç çıkışlı metal grubu şarkılarında modern zaman savaşlarına yer veriyor ve o savaşların insanlar üzerindeki etkilerine hayli gaz metal parçalarla değiniyor. Ne kadar ulvi bir görev, değil mi? Neyse efendim, Fields of Verdun şarkısını ilk defa dinledikten sonra neymiş bu Verdun Muharebesi diye biraz araştırma yaptım. 303 gün süren siper savaşı mı olur hocam? Varmış valla. Hatta Sabaton, sanki tarih öğretme misyonu varmış gibi kendi internet sitesine Verdun Muharebesi'ni anlatan bir bölüm koymuş. (Elden ele uzatalım gençler) Vay dedim adamlar yapmış, bravo! Sonra şaşkınlığım daha da arttı. Meğer bu manyaklar bir de Sabaton History diye Youtube kanalı açmışlar ve şarkılarının arkasındaki tarihi gerçekleri anlatmışlar. (Onu da şuradan velim hemen) Nutkum tutuldu yemin ediyorum. Tarih ve metal müzik seven herkesi bu bağlantıları incelemeye davet ediyorum. Eğer Sabaton'dan şarkı tavsiyesi isterseniz beni nerde bulabileceğinizi biliyorsunuz: Batı Cephesi'nde siperdeyim.

Tüm bunlar ışığında *The Great War: Western Front*'un başarılı olması için yeterli yeteneğe ve tecrübeye sahip bir ekibin ellerinden çıkmış Birinci Dünya Savaşı temalı, sıra tabanlı ve gerçek zamanlı öğeler barındıran bir strateji oyunu olduğunu söyleyebiliriz yani. Ve fakat, gelelim fasulyenin faydalarına. *The Great War: Western Front* vadettiklerini sunabiliyor mu?

Birkaç paragraf yukarıda oyunun bir çelişki barındırdığından bahsetmiştim hatırlarsanız. O defteri tekrar açma zamanı geldi. Petroglyph olabildiğince tarihe bağlı bir oyun yapmak üzere yola çıkmış. Bir oyundan çok bir interaktif belgesel hedeflenmiş diyerek iddialı bir laf da atabilirim ortaya -ki aha da attım bile. Tarihi gerçekçiliği korumak ve eğlenceli bir oynanış keyfi sunmak arasında gidip geliyor yapım. Bu durum doğrudan Birinci Dünya Savaşı'nın ve özellikle Batı Cephesi'nin siper savaşları şeklinde cereyan etmesinin bir sonucu aslına bakarsanız. Örneğin Verdun Muharebesi 303 gün sürmüş (21 Şubat 1916 – 18 Aralık 1916) ve kabul gören verilere göre 700,000 kişinin hayatını kaybetmesine neden olmuştur. Bu kadar uzun süren siper savaşlarıyla bezeli bir dönemin bir strateji oyununa temel oluşturması, oyuncuların sürekli aynı şeyi yapma hissine bürünmelerine sebep olabiliyor. Küçük kazanımlar için saatlerini devirmeye hazır strateji müptelaları için güzel haber ama genel oyuncu kitlesi için haklı bir ALT+F4 sebebi diye özetleyebiliriz. Bu dilemma sizi germiyor ve endişelendirmiyorsa ne güzel. Çünkü bu eşiği aşabilenler için *The Great War* oldukça tatminkâr bir tarihi strateji oyunu haline bürünüyor.

Oyun Modları ve Temel Mekanikler

Oyunun sade ana menüsünde dört çeşit oyun türü bizi karşılıyor: Seferberlik (Yani Senaryo Modu), Tarihi Çatışmalar (Batı Cephesi'nin en bilinen muharebelerini tekrar yaşamak), Çatışmalar (Skirmish dediğimiz harita seçip kuralları belirleyip yapay zekaya karşı kapıştığımız mod) ve Çok Oyunculu (Buraya niye bir şey yazıyorum ki?).

Seferberlik modu kendi içinde üçe ayrılıyor: Atos, Portos ve Aramis… ehm pardon, 1) Eğitim, 2) İtilaf Devletleri (Fransa, İngiltere, ABD ve kolonileri şeklinde özetleyebiliriz) ve 3) İttifak Devletleri (Almanya, Almanya ve bir daha Almanya). Eğitim bölümünde oyunun temel bileşenlerini öğreniyoruz. Ardından tarafımızı seçip sipere giriyoruz ve geçmişte yaşananları iki tarafın bakış açısından yaşıyoruz.

Tarihi Çatışmalar modu interaktif tarih dersi gibi. Mesela Verdun Muharebesi görevinde Almanya olarak Fransız direnişini kırmamız gerekiyor. Cantigny Savaşı'nda sıcak çatışmalara ilk defa dahil olan Amerikan birliklerinin Alman mevzilerini geri püskürtmesini sağlamamız gerekiyor. Seferberlik görevlerini bitirdikten sonra, ilginizi çekerse bu görevlere bakabilirsiniz.

Çatışma ve Çok Oyunculu kısımları için

Frank Klepacki & The Tiberian Sons

Oyunun müziklerini yapan Frank Klepacki'yi ismen bilmiyorsanız dahi imza attığı oyun müziklerini yakından tanıdığınıza eminim. Benim gözümde en unutulmaz eseri tarihin en iyi açılış sinematiklerinden biri olan Red Alert 2'de bizi oturduğumuz yerden zıplatan Hell March'tır. Bu adamın ellerinden çıkmış bir oyun müziğinin kötü olma ihtimali olabilir mi? The Great War: Western Front teması gereği bu kadar gaz şarkılar barındırmıyor; daha çok dramatik, hatta dönemi yansıtan filmlerden, dizilerden aşina olduğumuz tematik tınılara ağırlık veriyor. Bu kesinlikle bir eleştiri değil, takdir aslında. Müzikler ve sesler için verilen emek oyunun her anında kendini hissettiriyor. Keşke birkaç parça daha ekleselermiş. Detaylarını merak edenler için gelsin: Frank Klepacki oyunun müziklerinin yapım sürecini anlatıyor.

Frank Klepacki'nin eski Westwood günlerini geride bırakamadığını müzik grubuna The Tiberian Sons ismini vermesinden de anlayabiliyoruz. Grubun Youtube sayfasında dolaşırken anneannesinin eski evine, televizyonun üzerindeki dantele kadar gidiyor insan…

Batı Cephesi'nden yeni bir haber yok. Harita seç, kuralları belirle ve cümbüşe katıl. Bildiğimiz şeyler.

Oyunun temel oynanışına gelelim. Bir kere oyunu öğrenmesi zor değil. Çok derin bir stratejik ve taktiksel çeşitlilik bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Biz burada tarihten ders çıkartmaya çalışıyoruz, sizin derdiniz eğlence! Ah evet, tabii eğlence olmalı; çünkü bu bir oyun. İşte her şey burada düğümleniyor zaten.

Oyunun ana haritası olan Harekât Haritası altıgen bölgelere bölünmüş. Kolordular ve diğer birimler (uçak, tank, topçular) bölgelere yerleştiriliyor ve gerektikçe ön cepheye sevk ediliyor. Oyunu kazanma yöntemlerinden ilki rakibin Ulusal Desteği'ni sıfırlamaktan geçiyor. Diğeri de diğer tarafın başkentini ele geçirmek. (İkincisi için bol şans diliyorum)

Ulusal Destek düştükçe ordunuza gelir sağlamanız ve ikmal birlikleri getirmeniz zorlaşıyor. İşlerin sarpa sarmaması için Ulusal Destek önemli. Bunu yükseltmek için de savaş kazanmanız ve görev yapmanız gerekiyor. Fakat bir bölgeyi ele geçirmek için tek bir savaş çoğu zaman yeterli olmuyor. Her bölgenin yıldız sayısıyla belirtilen bir savunma direnci var. Örneğin İtilaf Devletleri'nin başkenti Paris'in beş yıldızı var. Yani İttifak Devletleri'nin Paris'i alabilmesi için üst üste beş kere Paris'te savaş kazanması gerekiyor. Savaşı kazanması da yetmiyor, kazandığı tüm

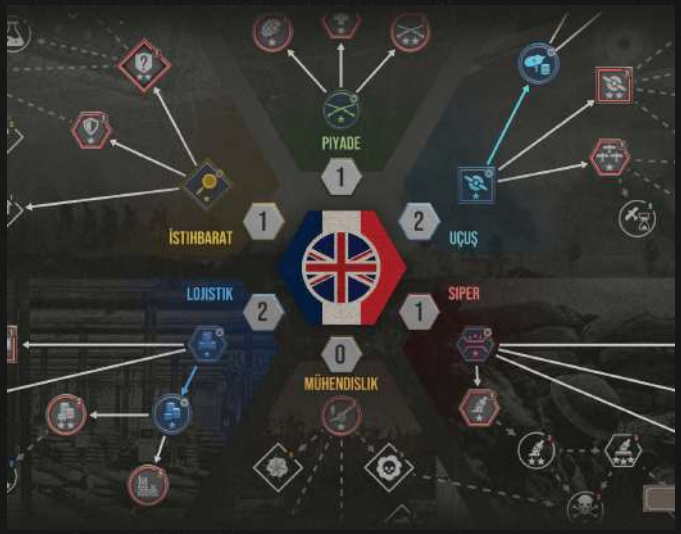
savaşların Muazzam Galibiyet olması gerekiyor. Yani düşman birliklerini yok etmeniz, kontrol noktalarını ele geçirmeniz ve komuta merkezine girmeniz lazım. Tabii siz bir Muazzam Galibiyet kazanınca diğer taraf bir köşeye çekilip oturup ağlamıyor. Kaybedilen savaşın ardından kendi turunda o bölgeye asker ve mühimmat ikmali yapıyor. Yani ben bunların gardını indirdim, askeri kalmamıştır diyerek tekrar saldırmayı planladığınız bir bölgede bir sonraki tur Zerg sürüsü gibi bitivermiş sonsuz sayıda yeni kolordular bulabiliyorsunuz. O yüzden üst üste Muazzam Galibiyet kazanmak, dolayısıyla bölgeleri ele geçirmek hiç kolay değil.

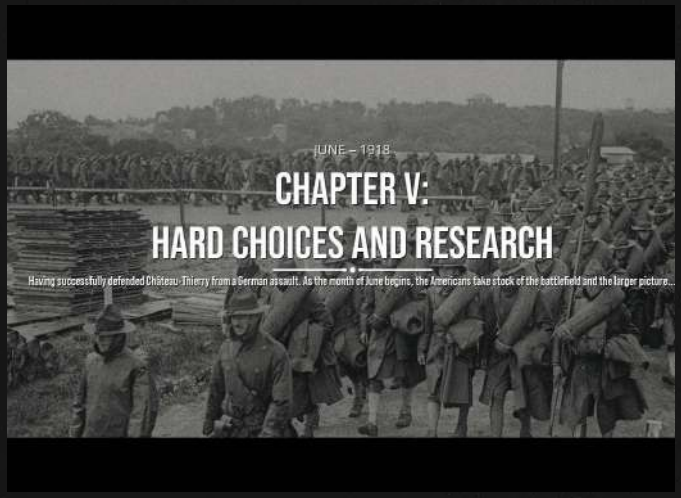
Bu döngünün hemen her bölge için sürekli tekrarlandığını ve özellikle sınır hattı boyunca iki taraf için de sonsuz kez yaşandığını hayal edin. Evet, işte zurna burada zırt diyor. 303 gün süren Verdun Muharebesi düşünülünce çok gerçekçi ama oyun mu oynuyoruz interaktif belgesel mi izliyoruz sorguluyor insan kimi zaman. Haksız mıyım?

Elbette istihbarat edinme, istihbarat engelleme, bölgelere ikmal depoları açma, hastane kurma, havalimanı inşa etme gibi manevra alanlarınız ve stratejik seçenekleriniz mevcut.

Sol, sol... Sol, sağ, sol... Kıt'a dur!

Piyade kolordusu, tank taburu, hava





Tarihte olduğu gibi burada da zafere giden yol zor seçimlerden ve araştırmalardan geçiyor.

filosu, topçu birliği, kuşatma topçuları gibi birimlerimiz emrimize amade. Bölgeden bölgeye ihtiyaç duyduğumuz şekilde onları hareket ettirebiliyoruz. Tabii her bölgenin bir ikmal limiti var. Bir de toplamda kullanabileceğimiz Küresel İkmal var. Öyle her yere arzu ettiğimiz kadar asker yığamıyoruz yani. Ulusal Destek dışında, cepheye asker, tank ve uçak sevk etmemiz için harcayabileceğimiz kaynaklarımız var. Asker sevk etmek için İkmal kullanıyoruz. İkmal, çatışmalar öncesindeki hazırlık süresince savaş alanında siper kazmak, havan topu, makineli tüfek yuvası, gözetleme balonu yerleştirmek (Oyunda savaş sisi mekaniği var. Çatışma sırasında gözetleme balonu kaldırmazsanız rakibin ne yaptığını göremiyorsunuz -karlı havalarda görüş mesafesi daraldığı için çok işe yaramıyor) gibi amaçlar için de kullanılıyor.

Tank, uçak ve topçu birlikleri içinse altın harcıyoruz. Her tur başında (Monopoly'de başlangıçtan geçince yatan maaş sevinci), savaş kazandıkça ve verilen görevleri yaptıkça altın kazanabiliyoruz. Fakat sürekli saldırıda bulunmanın çok mantıklı bir durum olmadığını kısa sürede anlıyorsunuz. Birçok çatışma ateşkesle bitiyor ve iki tarafa da çok az fayda sağlıyor. Bir de her çatışmanın yirmi dakikalık bir savaş süresi limiti var. Oyun boyunca çok sayıda benzer çatışma yaşanacağı için yapımcılar süre kısıtlamasıyla işin iyice can sıkıcı bir hal almasının önüne geçmeye çalışmış. Fakat yirmi dakikalık süre çoğu zaman iki tarafa da yetmiyor ve çatışmadan ateşkes çıkıyor. Bir tur boyunca 5-6 farklı düşman bölgesine saldırdığınızı ve hepsinin ateşkesle sonuçlandığını düşünün. Ya da düşünmeyin çünkü çok can sıkıyor. İşte tam da bu noktada savaşları otomatik sonuçlandırma seçeneği devreye giriyor ve savaşın kendi lehinize sonuçlanacağını düşündüğünüz durumlarda "Otomatik Oynat" ile direkt geçmeyi seçebiliyorsunuz. Kullanıp kullanmamak size kalmış elbette. Zevkler ve renkler, bir de sabır seviyesi önemli…

The Great War: Western Front'un stratejik derinlik ve taktiksel çeşitlilik yaratma adına oyunculara sunduğu yöntem araştırma ağacından geçiyor. Araştırma ağacında altı dal ve onların uzantıları bulunuyor. Bu dallar: Piyade, Uçuş, Siper, Mühendislik, Lojistik ve İstihbarat. Her birinin sağladığı avantajlar ve kattığı çeşitlilikler var. Oyun tarzınıza göre seçip ilerleyebilirsiniz.

Oyunda komutan, lider etkisi gibi bir durum yok. Herkes size bağlı, herkesi siz yönetiyorsunuz. Keşke kahraman olarak adlandırabileceğimiz, birbirlerinde farklı artları ve eksileri olan komuta kademelerini de düşünselermiş. Tarihi gerçekliği koruma adına zamanında gerçekten de ordulara liderlik yapmış isimleri ekleyebilirlermiş.

Böyle bir oyunda grafik konuşmak ne derece doğru bilemiyorum ama grafiklerin en basit tabirle "yeterli" olduğunu söyleyebilirim. Gönül isterdi ki savaş alanındaki birliklerin görünüşleri daha iyi olsun ama elimizde bu var şu anda, daha iyisi olsa dükkân sizin. Şu anki haliyle kuş bakışı baktığınızda piyadeler karınca sürüsünden hallice görünüyorlar açıkçası. Her şeye rağmen bu durum beni rahatsız etmedi. Grafik için burada olsak gider *Call of Duty, Battlefield* falan oynardık. Biz strateji için, biz tarihin yazılışına tanıklık etmek için buradayız. Öyle değil mi? Ses vermiyorsunuz ama… Öyle değil mi dedim?

Oyunu oynadığım süre boyunca birkaç bug'a denk geldim. Örneğin ben PC'yi çift monitör kullanıyorum. Oyunu her açışım-

da ilginç bir şekilde oyun diğer monitörde açıldı. Her seferinde ayarlardan monitör seçsem de bu sürekli tekrarlandı. Daha fenası, kimi zaman savaş alanında bazı ikonlar basılamaz oldular. Normalde tıklanabilirken buton üzerine gelince yanıp sönmeye, takılmaya başladı. Bazı durumlarda hava saldırılarında uçaklar sorti yaptı ama bomba atılmadı. (Su mu yakıyor sanıyorsunuz siz bu uçaklar?) Tanklar gitmeleri gereken yerlere yollarını bulamadıkları için gidemedi, savaş alanının ortasında öylece durdular... Bunlar gelecek yamalarla çözülebilecek ufak sıkıntılar. Oyunu oynanamaz hale getirecek bir problemle karşılaşmadım sonuç olarak. Bu da son dönemlerde çıkış yapan oyunlar için görmekten mutluluk duyduğumuz bir hadise.

Ansiklopedi ve Son Sözler

Değinmeden geçmek istemediğim bir ayrıntı da ansiklopedi. Evet, oyunda bir ansiklopedi var. Oyundaki detayları anlatmak dışında Birinci Dünya Savaşı'na dair gerçekten ansiklopedik bilgiler barındırıyor. Tarih okumayı seviyorsanız Imperial War Museum arşivinden görüntüler eşliğinde hazırlanmış ansiklopediyi seveceksiniz. Çok derin değil ama güzel düşünülmüş bir ayrıntı.

Oyunun Türkçe desteği mevcut. Şimdilik sadece arayüz ve metinler Türkçe'ye çevrilmiş. Ama dil değişikliğini oyun içi ayarlardan yapamıyorsunuz maalesef. Steam kütüphanenizdeki ayarlardan dil seçimini yapmanız lazım. Keşke oyun içi ayarlara da koysalarmış, daha pratik olurmuş.

The Great War: Western Front uzun yıllardır dindirmeyi beklediğimiz Birinci Dünya Savaşı temalı strateji açlığımızı bir nebze de olsa karşılayan bir yapım. Petroglyph geleceği epey parlak ve farklı yönlere evrilebilecek bir işe imza atmış. Bağımsız stüdyoların türler arası boşlukları görüp buralara oyun çıkartmalarını takdirle karşılıyorum. Mesela DLC ile Doğu Cephesi gelse, Mustafa Kemal ile Çanakkale'yi savunsak güzel olmaz mı? İnsanın aklına bir sürü fikir geliyor. Bakalım Petroglyph bunları hayata geçirecek mi?

YAPIMCI: Petroglyph | **DAĞITIMCI:** Frontier Foundry | **TÜR:** Strateji | **DİJİTAL İNDİRME:** 325₺ (Steam) 325₺ (Epic)

+

- Birinci Dünya Savaşı atmosferini harika resmediyor
- DLC paketleri kaliteli gelirse, modlara izin verilir ve geliştirme süreci iyi yönetilirse çok başka bir seviyeye çıkabilir
- Tarihi gerçekliğe sadık kalışı takdire şayan
- Türkçe dil desteği mevcut
- Müzikler, Imperial War Museum kayıtlarından alınmış görseller ve videolar muhteşem
- Öğrenmesi kolay, oynaması basit
- Siper savaşları ilk saatlerde keyifli...

–

- İlk birkaç saatten sonra kendini tekrara düşüyor
- Tarihi gerçeklere bağlı kalışı işin oyuncuya özgürlük kısmını epey sınırlamış
- Yapay zekâ epey tutarsız.
- Oyunun bazı kısıtlamalarının gözden geçirilmesi lazım

7

Son Karar

Birinci Dünya Savaşı temalı strateji oyunu arayanlar için en iyi seçenek. Fakat sıkıntıları var ve şu aşamada herkese hitap etmiyor. İleriye dönük potansiyeli ve geliştiricisine olan inancımız dolayısıyla radarınızda olmasında fayda var.

WWE 2K23

Bir kez daha soluğu ringlerde aldık...

ENGİN VURAL

Sevgili Oyungezerler, yine yılın o dönemi gelmiş bulunuyor. Bir kez daha WWE serisinden bir oyunla karşınızdayız. Yeni içerikler, yenilenen içerikler, eskisi gibi devam edenler veya edemeyenler derken geride kalan 10 günlük süreyi *WWE 2K23* ile geçirdikten sonra neler gördüm, neler yaşadım, neleri sevdim, nelerden rahatsız oldum, şöyle hızlıca özetleyeyim sizlere. *WWE 2K23*, geçtiğimiz senenin üzerine koyabilmiş mi yoksa bir kez daha geri adım mı atmış bakalım...

"You can't see me" sezonuna hoş geldiniz!

WWE 2K23, selefi gibi yine farklı modlarda sürüsüne bereket alternatifle çıkıyor karşımıza -ki bana kalırsa zaten oyunun en kuvvetli olduğu alan da bu. 2K, NBA serisinde de olduğu gibi burada da oyun severleri yıl boyunca oyun başında tutabilmek için hem çıkışta bol alternatif sunuyor hem de yıl içerisinde yeni içeriklerle besliyor oyunu. Dolayısıyla bir kez ilginizi çekebilirse ondan sonra *WWE 2K23* ile uzun soluklu bir yolculuğa çıkıyorsunuz. Peki ilginizi çekebilmek için neler vadediyor? Buyurun oyun modlarına hep beraber göz atalım.

Spor oyunlarının en temel modu hangisi olur genelde? "Şöyle hızlıca girip 2 maç atayım" dediğinizde başvuracağınız modlar, öyle değil mi? WWE 2K23'teki "Play" modu tam olarak böyle bir işlev üstleniyor işte. Bazen dalıp gittiğinizi, birkaç maç için girdiğiniz modda epey zaman harcadığınızı görmeniz de mümkün tabii :) Çünkü sağ olsunlar burada sürüsüne bereket alternatif söz konusu. Geçtiğimiz yıllardan gelen maç türlerine yenileri eklenmiş (Bu senenin yeni maç türlerinden Wargames'e şans verin derim, epey eğlenceli bir hal alabiliyor). RAW, Smackdown, NXT ve Legends kategorilerinde sürüsüne bereket yıldızımız da emrimize amade. Oluşturulabilecek kombinasyonların ucu bucağı yok.

Universe, *WWE 2K* serisinin standart modlarından bir diğeri olarak adlandırılabilir. Geçtiğimiz yıl olduğu gibi ister Superstar modunda WWE dünyasının yıldız isimlerinden birini seçip mensubu bulunduğu organizasyondaki maçlara çıkıyor, isterseniz de Classic mod ile kafanıza göre takılabiliyorsunuz. Burada haftanın maçlarını simüle edebilir, kimin kazanacağını belirleyebilir veya işi akışına bırakabilir, maçları izleyebilir veya bizzat olaya el koyup mücadeleyi birinci elden tecrübe edebilirsiniz.

MyRise, yeni WWE yıldızı olarak yükselişimizin hikâyesini anlatan kariyer modumuz. "The Lock" namıyla ringe çıkıp şampiyonluk kemerine uzanıyoruz. Ama bu lakabı kabullenmek konusunda bir ikilemimiz de yok değil. Sonuçta "Burası WWE, burada işler böyle yürüyor" diyerek bize kitledikleri bir lakap bu :) Kariyer modumuz, NBA'dekine benzer bir yapıya sahip diyebiliriz. Evet, belki bir "The City" yok ortada. Ama onun yerine bir hub işlevi gören spor salonumuz var. Burada ister ana hikâyeyi ilerletecek maçlara odaklanıyorsunuz isterseniz de yan görevler alabiliyorsunuz.

Geçtiğimiz yıl sevdiğim modlardan birisi Showcase olmuştu (hatta en sevdiğim mod bile olabilir). Rey Mysterio'nun kariyerinde önemli anları yeniden canlandırmıştık. Bu sene sıra John Cena'ya gelmiş durumda. İyi olmuş, güzel olmuş, kendisi de sevdiğim isimlerdendir :) Ama geçen seneye göre bir değişiklik söz konusu: Geçtiğimiz sene Rey Mysterio'yu yönetip rakiplerini alt ettiğimiz maçların tersine, rakiplerini yönetip John Cena'nın canına okumaya çalışıyoruz. Bu hali de fena değil. Yine oyunun şans verilmesi gereken modlarından birisi.

MyGM modu, işin organizasyon yönetimi safhasına geçtiğimiz kısım. Buradaki

Şimdi o elindeki güreşçiyi sakince yere bırak... SAKİNCE DEDİM!!!

alternatif GM'lerden birisini seçtikten sonra ekibinizi topluyor, sonrasında da haftalık etkinlikler düzenleyip bir yandan organizasyonunuzun izleyici sayısını artırmaya bir yandan da olabildiğince çok para kazanmaya çalışıyorsunuz. Burada da düzenlediğiniz maçları simüle etmek veya bizzat oynamak imkânınız var. Burada sizi başarıya götürecek farklı detaylar mevcut. Seçtiğiniz GM'in sağladığı avantaj, ekibinizi oluştururken çeşitliliğe ne kadar dikkat ettiğiniz, ekip içerisindeki karakterler arasında rekabeti ne kadar alevlendirebildiğiniz, organizasyona aldığınız güreşçilerinizin popülariteleri gibi birçok faktör günün sonunda sizi zirveye taşıyabilir veya gerilerde kalmanıza neden olabilir. Bu arada bu modda 2 ila 4 organizasyon seçilebiliyor. Bu organizasyonlardan dilerseniz sadece 1 tanesini, dilerseniz tamamını yönetebiliyorsunuz. Yapay zekâya karşı sağlam bir rekabete girmeyi de tercih edebilirsiniz veya farklı organizasyonlardan hangisini ne şekilde öne geçirebileceğinizi görmek için hepsini yönetmeyi de seçebilirsiniz. Uzunca bir süre oyalayabilecek bir mod olduğunu söyleyerek burayı da noktalayayım.

MyFaction, 2K klasiği diyebileceğimiz mod; karakter kartlarıyla ekip kuruyor ve çeşitli görevler yerine getirip elinizdeki desteyi geliştirmeye çalışıyorsunuz. "Paket açtıralım, düzenli para akışı sağlayalım" modu da diyebiliriz. Bu nedenle şahsen en mesafeli olduğum mod da bu oluyor genelde. Ekstra harcama yapmadan ilerlemek de mümkün tabii ama bu durumda da daha çok tek kişilik görevlere odaklanmanız gerekebiliyor, rekabetçi modlarda işler çoğu zaman "Parayı veren düdüğü çalar" noktasına varabiliyor.

Toparlarken, bazı ufak tefek sıkıntılardan da bahsetmeden olmaz. İlkine zaten ucundan kıyısından değinmiş olduk bir önceki paragrafta, mikro ödemeler mevzusu. Artık üzerine çok fazla konuşmak niyetinde değilim. Lakin, 2K'in mikro ödeme hastalığından kurtulduğu bir paralel evren hayal ediyorum da, orada WWE serisinin de NBA serisinin de nasıl bir hal alacağını düşününce "Yazık oluyor" diyorum.

İkinci meseleyse çevrimiçi oyunlara ilişkin bir sorun. Her ne kadar çevrimiçi modlara çok girmesem de az sayıdaki denememde bazı sunucu sorunlarıyla karşılaştım. Benim şansımdan mıdır yoksa genel bir sıkıntı mı söz konusu, bilemiyorum. Çok da takıldığım bir konu değil, ama yine de belirtmiş olayım istedim.

Takıldığım konuysa, WWE laneti gibi bir hal alan grafik hataları konusu. *WWE 2K20* fecaati hafızlarımızda halen taze. Orada nasıl bir duruma düştüklerini, sırf bu yüzden 2021'i es geçtiklerini herhalde birçoğumuz hatırlıyoruzdur. Geçtiğimiz yıl bu sorunu geride bıraktıklarını görmek sevindirmişti ama nasıl olduysa bu sene bir kez daha görsel hatalardan bahsetmek durumunda kalıyorum. Elbette durum 3 sene önceki oyun kadar kötü değil, sayıca çok daha az hataya denk geldim. Ama yine de belirtmek durumundayım.

Güreşçimizin omuzları üzerine çıkardığımız rakibinin havada süzülmeye başlaması, özellikle Showcase modunda niyeyse John Cena'nın yüzünün şekilden şekle girmesi (en azından oyunun kapak yıldızının modellenmesine özel önem verilmesini beklerdim kendi adıma), yine bazı güreşçilerimizin oyundaki modellemelerinin gerçek hallerine pek benzememesi, sağa sola takılmalar, birbirinin içinden geçen kollar, bacaklar gibi sorunları görünce, oyundan bir yarım puan daha kırıverdim. Neyse ki bu sefer durum güncellemelerle kotarılacak bir düzeyde, ileride bu bahsettiğim sorunların büyük oranda aşılacağını düşünüyorum.

Artık ufak ufak son değerlendirmeleri paylaşma vakti. Geçtiğimiz yıl olduğu gibi bu yıl da keyifle oynadığım bir oyun oldu. Serinin bir ritim tutturduğunu söylemek mümkün. Umuyorum önümüzdeki yıllarda da bu şekilde devam ederler. Bitmek bilmeyen içerikleriyle, yıl boyu oynanabilecek bir oyun. Eğer WWE ile haşır neşirseniz, bu seriyi seviyorsanız, sizler de bir şans verebilirsiniz. Belki ülkemiz için fiyatı yüksek, ama genelde çabuk indirime girdiğini göz önünde bulundurursak, önümüzdeki aylarda böyle bir indirim dönemi denk getirip kütüphanenizdeki oyunlar arasına dahil edebilirsiniz.

TÜR: Spor / Dövüş | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K | **DİJİTAL İNDİRME:** 1150₺ (Steam), 1400₺ (PSN, XBL)

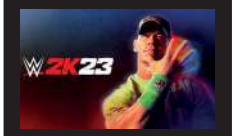
+

- Geçtiğimiz yıl olduğu gibi yine ilgi çekebilecek içeriklerle dolu
- Showcase modunu tersten tecrübe etmek de güzel oluyormuş :)
- Kariyer modu da hiç fena sayılmaz
- Efsaneler ve yeni katılanlarla güreşçi havuzu yeterince geniş
- Müzikler her zaman olduğu gibi gaza getiren cinsten

–

- Geçtiğimiz yıl pek sorun yaşanmamışken bu sene nasıl oldu da şu görsel hatalar geri döndü acaba?
- Çevrimiçi modlarda bağlantı sorunları
- Onlar pes etmedi, ben niye edeyim – mikro ödemeler

8



Son Karar

Visual Concepts yine bol içerik & keyifli oyun deneyimi formülünü uyguladığı bir oyunla çıkmış karşımıza, iyi de olmuş. İşleyen formülü bozmamak bazen en iyisidir. Ufak tefek sıkıntılarını bir kenara koyarsak, WWE severlerin gönül rahatlığıyla bir şans verebilecekleri bir oyun olmuş.

THE LAST OF US™ PART I

BİZDEN GERİYE BİR ŞEY KALMAMIŞ Kİ...

KIVANÇ GÜVEN

Sizin de daha önce "Ya keşke hafızam sıfırlansa da yeniden ilk kez oynayabilsem/izleyebilsem şunu" dediğiniz şeyler oldu mu? Mesela ben Godfather 1'i yeniden ilk kez izleyebilmeyi, *The Witcher 3*'ü yeniden ilk kez oynayabilmeyi çok isterdim.

Adım kadar eminim, 2013 yılı civarlarında *The Last Of Us* oynayabilmiş olsaydım, onun için de böyle düşünecektim. Garip bir mucize oldu, oyuna hep çok yükselmeme rağmen bugüne kadar hiç oynayamadım. PS3'ten bu yana Playstation'dan bir tık uzaklaşıp Xbox'la flört etmemin de etkisiyle olacak, "Bir ara oynanır yeaa" klasörüne atılıverdi bu başyapıt. Derken bu sene diziyle beraber *TLOU* dünyasına bir şekilde giriverdim ve oyunu oynamak istediğimden yüzde yüz emin oldum. Veeee… "Keşke bu oyunu 2013'te oynasaymışım" diyerek kalktım bilgisayarın başından…

Hemen sinirlenme Kıvanç, önce sorumluluklarını yerine getir!

Tam "ULAN BU NASIL PORT-" diye başlayacakken, bu yazının tam bir inceleme mahiyetinde olması gerektiği ve belki de benim gibi bu oyunu daha önce hiç deneyimlememiş insanların bu incelemeyi okuyacakları aklıma geldi, kendimi zar zor frenleyiverdim. Hadi yine iyisiniz sayın Oyungezerler! TLOU dünyasına sakin sakin girmeye çalışalım bakalım.

Öncelikle oyunun senaryosundan oldukça yüzeysel bir şekilde bahsetmek istiyorum, çünkü on sene önce çıkan bir oyun söz konusu olduğu için büyük bir olasılıkla çoğunuz hikâyeye vakıfsınızdır. Dünyayı kasıp kavuran, bulaştığı kişiyi amiyane tabirle zombiye çeviren bir mantar sebebiyle tüm dünya düzeni değişir; bildiğimiz kadarıyla bu mantara bağışık olan tek kişi 14 yaşındaki dün-

yalar tatlısı hanım kızımız Ellie'dir. Şans bu ya, yıllar önce aynı yaşlardaki kızını kaybetmiş Joel ile yolları denkleşir ve macera başlar…

Hikâye oldukça sığ ve klişe duruyor değil mi? İnanın benim beceriksizliğimden kaynaklı, çünkü oyunun tartışmasız en iyi olduğu konu senaryosu. O kadar iyi işlenmiş, o kadar duygusal ve o kadar zarif bir hikâyesi var ki… Tüm karakterler ince ince dokunmuş, olay akışı sürprizlerle dolu, bir romandaki ayrıntıları içeren yüksek bütçeli bir film gibi yahu bu oyun. Hatta sadece açılış sekansı bile, benim nazarımda nice gerilim filmini boşa çıkartır. Sanırım hayatımda gördüğüm en sağlam oyun açılışı burada mevcut. Yahu şaka maka, senaryoyu daha ne kadar övebilirim inanın bilmiyorum :)

Sizler de benim gibi oyunu oynamamış ama diziyi izlemiş şanssız azınlıktan olsanız bile, yine de oldukça keyif alacağınızın garantisini verebilirim. Dizi ile oyun arasında çok majör farklılıklar bulunmasa da tercih farklılıkları bizleri gülümsetmeye yetiyor. Mesela Bill ile Frank'in hikâyesini nasıl olacağını merakla beklerken, tamamen farklı bir anlatım karşıladı beni. Bunun dışında, oyunda olup dizide olmayan daha birçok farklı bölüm ve sekans da mevcut. Ve inanın, yalnız bunlar bile oyuncuyu tatmin edebilecek kadar kaliteli bölümler.

Hikâye tamam da kontroller falan nasıl?

Onlar da iyi ya, vallahi klavye-mouse ikilisi *TLOU* evrenine çok yakışmış. Bakış açıları, nişan mekaniği ve genel kontroller açısından hiçbir problem yok. Hatta hiç bilmeyen birine, oyun ilk önce PC için tasarlanmış diye yedirebilirsiniz bile. Tabii karşınızdaki kişi yalan söylediğiniz yaklaşık 20 saniye sonra anlayacaktır. Nasıl mi?

Şu yazıyı gördükçe tansiyonum fırlıyor ya!

Port nasıl yapılmaz-101

Arkadaş, ilk olarak on sene önce çıkmış bir oyundan bahsediyoruz. Gördüğüm kadarıyla, bu da oyunun dördüncü (EVET DÖRDÜNCÜ YA. VALLAHİ DÖRDÜNCÜ!) kez şöyle ya da böyle bir şekilde piyasaya sürülüşü. Yahu oyunu düzgünce çıkartmayı nasıl beceremezler, inanın aklım almıyor.

Buna benzer facialara daha önce de rastladık. *Batman: Arkham Knight* da *TLOUP1* benzeri rezil bir performansla karşımıza dikilmişti. Peki bilin bakalım bu iki portun EBOB'unu aldığımız zaman ortaya kim çıkıyor: Iron Galaxy…

Iron Galaxy, *Batman: Arkham Knight*'ı PC'ye uyarlayan ekip. Araştırmalarım sonucunda tam net bir sonuç elde edemedim ama *TLOUP1*'in PC uyarlaması ilk duyurulduğunda Iron Galaxy tarafından yapılacağı belirtilmişti. Fakat şimdi ne Naughty Dog'un sitesinde, ne oyunun satıldığı platformlarda bu şirketin ismi geçmiyor. Kimsenin günahını almak istemiyorum ama içimden bir his, işin içinde onlar var diyor. İster "Ön yargılı davranıyorsun" deyin, ister "Dayanaksız atıp tutuyorsun" deyin ama faturanın büyük çoğunluğunu Iron Galaxy'e kesesim var. Çünkü fatura gerçekten az buz değil…

Gelelim neden *TLOUP1*'in evrenin en başarısız portlarından biri olduğuna… Oyunun çıktığı gün iş güç sebepleriyle eve geç gidecektim, büyük bir heyecanla eşimi aradım. "Hanım, her ne yapıyorsan işi gücü bırak, gidip bilgisayarı aç, Steam'e gir. Evet Steam… Vana gibi bir simgesi var. Vana değil mi ya? Vana diye hatırlıyorum. Neydi ya Steam simgesi? Boru var mı? İç içe geçmiş borular fa-

lan… Hay Allah neydi ya… Ya aman boşver, arama çubuğuna Steam yaz… Stim değil ya, Steam, buhar anlamında İngilizce…" falan diye diye zar zor eşime Steam'i buldurdum, oyunu indirttim. Gece koşa koşa eve gittim, hemen oturdum bilgisayarın başına. O sırada incelemeye nasıl başlayacağımı falan hayal ediyorum tabii. Beklentim uzayın derinliklerine kadar uzanıyor…

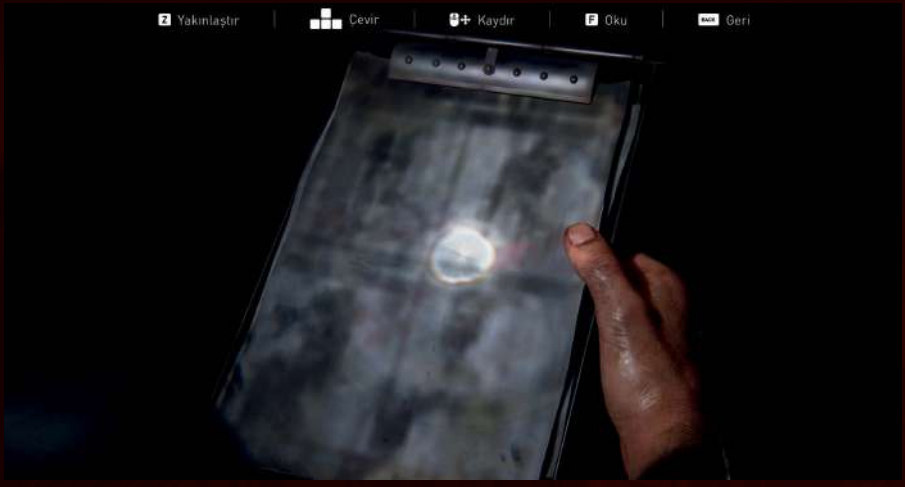
Ve oyun açılıyor. Bir sürü afili ayar sunuyor bana, şunu seç bunu seç diyor. "Süper" diyorum tabii bende. Beklentim yükseldikçe yükseliyor. Bu arada oyunun ana menüsünde hafiften mide bulandırıcı bir detay dikkatimi çekiyor: "Gölgeler yükleniyor" yazısı… %3 falan diyor ama ilerlemiyor da. Ne ki bu diye düşünürken, oyunu başla dediğim anda anlıyorum ne anlama geldiğini. Bu, benim oyunun açılmasını beklemem gereken süre…

15-20 dakika sonra oyun başlıyor. Beklerken uyuyakalmışım, dördüncü uykumdan uyanarak oynamaya başlıyorum. "20 dakika nasıl bekletilir ya? Neyse, yarın düzeltirler herhalde" diye düşünerek kolları sıvıyorum. Başarılı grafikler eşliğinde, akıcı bir oynanış sunuyor gibi duruyor ilk 30 saniyede. "Ee iyi canım, bu kadar kusur kadı kızında da olur" diyorum veeee… Ekranda birden "Lütfen bekleyiniz" yazısı çıkıveriyor. "Hayırdır ya?" diyorum; meraklanıyorum ama beklemeye devam ediyorum… 30 saniye sonra oyun devam ediyor, 10 saniye oynatıyor ve 30 saniye sonra yine aynı uyarıyı veriyor. "Lütfen bekleyiniz…"

Tansiyonum yavaş yavaş yükselmeye başlasa da derin derin nefes alıyor ve kendimi sakinleştiriyorum… Oynamak için direniyorum… İki saatin sonunda bir bakıyorum ki, aslında 20 dakika kadar oynayabilmişim ama yüzlerce saç teli dökmüşüm.

Oyunu oynarken, oyunun ortasında cart diye çıkan "Lütfen bekleyiniz" yazısı dedim ya? Bu yazının çatışmanın ortasında çıktığını ve bir dakika boyunca eliniz klavye-mouse ikilisinde diken üstünde beklediğinizi düşünün… Oyun devam ettiğinde öldüğünüzü hayal edin bir de… Ve öldükten sonra yeniden başlamak için oyunun da sizi uzun uzun beklettiğini… Sonsuz döngüye girip sürekli lütfedip beklediğinizi…

Kaplamaların yüklenmesi için yeteri kadar sabrederseniz, bu belgenin ne olduğunu öğrenebilirsiniz...



Aklı başında her orta zekâlı vasat insan gibi, ben de pes edip küfür kıyamet oyunu kapattım ve güncelleme gelene kadar oyunu oynamamaya yemin ettim. Arada da Can'a bu durumu nasıl açıklayacağımı düşündüm ve Iron Galaxy (veya Naughty Dog) de benim kadar umursuyordur umarım diye hayıflandım.

Neyse ki iki gün sonra, oyunu az çok oynanabilir hale getiren bir güncelleme geldi. Öldükten sonra artık o kadar çok bekletmiyordu, gölgeler yüklenene kadar anlamsız bir bekleme süresi kalmıyordu, "Lütfen bekleyiniz" yazısı artık çok daha nadiren çıkıyordu. Bekleme süreleri yine çok uzun olmasına rağmen, güncellemesi öncesindeki gibi ömür törpüsü şeklinde değildi… Ama yine de başarılı bir PC uyarlamasının olmazsa olmaz bir niteliği göz ardı ediliyordu: Optimizasyon.

İlk başta sorunun kendi sistemimden kaynaklı olduğunu zannetmiş olsam da Reddit'te biraz takıldıktan sonra bunun faturasını da *TLOUP1*'e kesmem gerektiğini fark ettim. Hiç de fena olmayan sistemimde, bir sürü özelliği kısmadan oyunu oynayamamam gerçekten çok can sıkıcı. Üstelik bu dünyanın en iyi sistemini kursanız dahi geçerli. Sürekli FPS kayıpları, ara sıra gelen donmalar, lütfen bekleyinizler… Beklemek istemiyorum kardeşim! Ay konuştukça daralıyorum, vallahi ömür törpüsüsün TLOUP1.

Birkaç FPS ile görsel şölen keyfi

Neyse ki oyunun görselliği gerçekten muazzam. Bana kalırsa oyun, şu ana kadarki göze en güzel gelen versiyonuyla PC'de arz-ı endam etmiş. Kaplamalar, gölgeler, çatışmalar, yıkılmalar, patlamalar, yüz animasyonları… Yahu her şey mi mükemmel gerçekten?

Pek çaktırmıyor ama taş gibi de bir aksiyon söz konusu

Böyle hatalarla karşılaşmaya hazır olun

Tabii ki hayır. Yine konsoldan uyarlanma sebebiyle ortaya çıkan kimi sıkıntıları oldukça can sıkıcı seviyede. Çeşitli grafiksel hatalar gırla gidiyor. Ben sosyal medyada oyunun linçlendiği kadar büyük bir hata göremedim ama irili ufaklı bolca hata mevcut diyebilirim. Mesela Joel masadan haritaya benzeyen bir parşömen buluyor. Parşömende hiçbir şey yazmıyor. Joel biraz bakıyor ve çaat! Parşömen ayrıntılı ve kocaman bir haritaya dönüşüyor… Bu tarz, kaplamaların geç yüklenmesinden kaynaklı problemlere sıkça rastlayabiliyoruz. Ama dediğim gibi, benim karşılaştığım grafiksel hatalar en fazla bunlarla sınırlı. Oyun tecrübesini yukarıda anlattığım deliliğe oranla çok da negatif etkilemediği için, pek fazla umursamadan oynamaya devam edebildim.

Her şeye rağmen sen bir yıldızsın bebeğim!

Az önce yeniden kontrol ettim. Bu incelemenin yazıldığı tarih itibariyle oyunda başkaca yeni bir güncelleme yok. Bizler de malumunuz, elimizdeki materyalle oyunları incelemekle yükümlüyüz… İnanın ben de isterdim "Bir güncelleme geldi, tüm sıkıntılar gitti be oh, Griffindor'a 10 puan!" diye incelemeyi bitirmeyi ama maalesef kısmet değilmiş.

Yukarıda saydığım ve sayarken dahi çıldırdığım bin bir probleme rağmen, *TLOUP1* muhteşem bir oyun. Bence herkesin bu deneyimi en az bir kere yaşaması gerekiyor. Bahsettiğim muhteşem hikâye, insanı gerçekten içine alıyor ve unutulması güç bir tecrübe yaşatıyor. Çoğu baba-kız hikâyesinin veremediği o tarifi imkansız sıcaklığı içinizde hissettiriyor; geriyor, korkutuyor, üzüyor, mutlu ediyor. Tüm bunları, başarılı aksiyonu ve keyifli bulmacalarıyla yaşatıyor.

Ama… O kadar aksak ve o kadar amatör bir uyarlamayla karşımıza çıkıyor ki… İnsan gerçekten sevmek istiyor bu oyunu, bağrına basmak istiyor, "Ben böyle bir şey oynamadım ya" demek istiyor ama o anda ekranda "Lütfen bekleyiniz" yazıyor. Ya da bir anda ekran bembeyaz oluveriyor. Ya da bir çatışma anında ekran donuyor ve tekrar açıldığında Joel ölmüş oluyor. Ya da'lar her zaman çoğalıyor…

En acısı da ne biliyor musunuz? Böyle bir remake oynamak yerine, gidip PS3'te 2013 yılında çıkan asıl versiyonunu oynamak, kesinlikle çok daha mantıklı bir tercih.

Bu yüzden oyunu şu haliyle Naughty Dog çalışanları haricinde kimseye önermiyorum. Hele bir durun, bir sürü güncelleme gelsin. Seneye falan alın, bahsettiğim problemler düzeldiyse ve oyunu ilk kez oynayacaksanız, verdiğim puana gönül rahatlığıyla 3 puan daha ekleyin, sonra da hayatınız boyunca unutamayacağınız bir tecrübeye kendinizi bırakın…

TÜR: Aksiyon, TPS | **YAPIM:** Naughty Dog | **DAĞITIM:** Playstation PC LLC
DİJİTAL İNDİRME: 599 TL (Steam – EGS), PC (599 TL) , PS5 (799 TL) | **YAŞ SINIRI:** 18+

+

- The Last of Us'a dair güzel olan her şey
- PC'de parıl parıl parlayan harika grafikler
- Başarılı kontroller
- Dublaj da dahil olmak üzere Türkçe dil desteği
- Gustavo Santaolalla'nın eşsiz müzikleri

–

- Korkutucu bekleme süreleri
- "Lütfen bekleyiniz" ekranı
- Oyunun donup durması
- Optimizasyon faciası olması
- Grafiksel hatalar
- Rezalet bir çıkış gerçekleştirmesi

6

Son Karar

Dünyanın en iyi restoranlarından birine gittiğinizi ve orada kainatın en güzel yemeklerinden birini mixer'den geçirip biberonla size verdiklerini düşünün. Lezzetli ama... Bu mudur yani gerçekten?

Şerlokun merceğinden Cthulhu Fhtagn

ESER GÜVEN

SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

Vakalara akılcı ve mantıklı yaklaşımıyla ünlü dedektifimiz Sherlock Holmes'un zamanında doğaüstü işlere de bulaştığını biliyor muydunuz? Frogwares 2007 tarihli ***Sherlock Holmes The Awakened*** ile tam olarak bunu yapmış ve Sherlock ve Watson'ı Cthulhu mitosuyla doğrudan ilintili bir hikâyenin ortasına bırakmıştı.

İşte 2008 yılında ufak bir remaster gören o ***Sherlock Holmes The Awakened*** şimdi de remake versiyonuyla karşımızda. "Ben zaten önceki oyunu oynamıştım, o zaman bunu oynamasam da olur" demeyin. Çünkü bu oyun, o oyun değil. Frogwares tembel işi bir remake yapmak yerine oturmuş oyunu resmen baştan yazmış, tonla kısmını değiştirmiş, hikâyeyi çok daha olgunlaştırmış; sonra da tüm bunları ***Sherlock Holmes Chapter One***'da da görmüş olduğumuz delil toplama/sonuç çıkarma sisteminin ortasına yerleştirivermiş. Sonuç baştan sona sürükleyici, nefis bir Sherlock Holmes hikâyesi.

Tabii ***Chapter One*** oynamamış olanlar için önceki cümlem pek bir şey ifade edemedi, farkındayım. Ama biz size tüm eski sayıları dijital olarak boşuna mı verdik? Hı?! Şimdi sizleri 170. sayıyı açmaya ve 52. sayfaya giderek İpek'in nefis detaylı incelemesini okumaya davet ediyorum. Hadi bakayım, tembellik yok. Siz onu okuyana kadar ben de bir kola koyacağım kendime.

Tamam mıyız, sistemi aşağı yukarı anladık mı? Yine de kısaca özetleyecek olursam topladığımız ipuçları, yaptığımız çıkarımlar, bulduğumuz notlar falan hepsi vaka defterimize kaydoluyor ve bunlardan bazılarında o ipuçlarıyla ne yapacağımıza işaret eden (delil hakkında biriyle konuşmak, eşyayı kullanmak, haritada o mekanı bulmak vs) ikonlar bulunuyor.

Vaka hakkında bilgi topladıkça sorular sormaya da başlıyorsunuz haliyle. Mesela peşinde olduğunuz kişiyi kaçıran kişinin dikkat çekici özellikleri ne? Şifreli mesajda acaba ne yazıyor? Bunların cevabını da zihin sarayınıza geçerek o sorunun cevabını vermenizi sağlayacak doğru ipuçlarını birleştirerek buluyorsunuz.

Arada bir de maceraya Dr Watson olarak devam ediyoruz.

Savaşın ortasında oyun geliştirmek

Frogwares'i sevebilir ya da sevmeyebilirsiniz ama şu oyunun hangi koşullarda yapıldığını düşününce şahsen ben adamlara büyük saygı duydum. Frogwares Ukraynalı bir geliştirici, kendilerini tam da savaşın göbeğinde buldular. Chapter One'dan sonraki açık dünya oyunlarını geliştirmeye ara verip neredeyse bir sene içerisinde bu oyunu geliştirdiler. Düşünsenize füze saldırıları ve elektrik kesintileri arasında oyun geliştirmeye çalıştığınızı. O yüzden oyunun bazı kusurlarını da bu düşünceler eşliğinde görmezden gelmeyi tercih ettim aslında.

Sonracığıma bir de olayları canlandırma sekansları var. Sherlock yaptığı çıkarımlarla olay yerindeki suçun veya bir olayın nasıl meydana geldiğini adım adım canlandırıyor. Bunun için de her adıma odaklanıyor ve o adımda nasıl bir sahne olmuş olabileceğini seçerek doğru tahmin etmeye çalışıyorsunuz.

İşin içinde bolca tahmin yürütme var anlayacağınız ama ***The Awakened*** sizi zorluğuyla bıktıran, takılıp kalmanıza neden olan tarzda bir oyun değil. Hatta aksine oyundaki tüm ilerlemeyi aslında ***bruteforce*** kullanarak yapabiliyorsunuz. Örneğin bir soruyu cevaplamak için iki tane yeşil bağlantı bulmanız lazım ama elinizde yedi tane yeşil kanıt var diyelim. Olabilecek kanıtları seçiyorsunuz ve eğer bunlar doğru değilse kanıt listesinden eleniyor :) Böyle böyle sona kalanlarla aradığınız cevabı buluyorsunuz. Aynısı olayları canlandırırken de geçerli. Hata yaptığınız adım gösteriliyor, böylece o adımda farklı bir tahminde bulunabiliyorsunuz.

Peki ama doğru tahmin etmek size ne kazandırıyor? Frogwares'in sevdiğim huyu dedektiflik yeteneğini bir şekilde ödüllendirmesi. ***The Awakened***'da da bu tür çıkarımları ne kadar az adımda tamamlarsanız o kadar çok bonus puan kazanıyorsunuz. Bu bonus puanlar da sadece yeni kostümler açmanızı sağlıyor. Örneğin tek seferde cevapladığınız bir soru bazen 7 puan verirken, eleye eleye son anda cevapladığınız bir sorudan 1 puan kazanıyorsunuz. Puanlarınız belli seviyelere gelince de kostümler açılıyor, tamamen kozmetik bir ödül yani. Ben oyun boyunca çok sayıda kostüm ve aksesuar açmama rağmen gözüme hoş gelen birkaç tanesinin dışına çıkmadım. Yine de işime yaramayacağını

bildiğim halde mümkün olan en yüksek puanları toplamaya çalıştım. Sonuçta bir Sherlock Holmes oyunu oynuyoruz, öyle sallaya sallaya gitmek bize yakışmaz.

The Awakened, *Chapter One*'ın aksine bir açık dünya oyunu değil, tamamen lineer bir oyun. Ama bu lineerlik bize yine de çok sayıda farklı yer gezdiriyor. Oyunun Londra'da, 221B Baker Street'te başlayan hikayesi bizi İsviçre'de bir tımarhaneye de götürüyor; oradan Louisiana'ya, bataklıklara ve en sonunda bir deniz fenerine de. Tabii işin içinde doğrudan Cthulhu mitosu olduğu için Sherlock bazı kısımlarda kendisini farklı bir dünyada, adeta bir halüsinasyonun içinde buluyor. Bu halüsinasyon kısımlarında (ya da belki de halüsinasyon değildir, görüdür bunlar) tuhaf heykellerden tutun da duvarlara kazınmış gizemli yazılara, "ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn" sözleri eşliğinde ilahilere kadar bu mitosun önemli öğelerine rastlamak mümkün. Zaten Sherlock da bu gördüklerini bir noktadan sonra inkar edemiyor ve aklını kaçırdığını düşünmeye başlıyor. Siz de Sherlock olsanız herhalde en korkacağınız şey en büyük silahınız olan aklınızı yitirmek olurdu, öyle değil mi?

İşte Sherlock'un bu gelgitleri oyunda ilerledikçe daha da kendini gösteriyor ve orada da devreye Watson giriyor zaten. Oyunun çeşitli yerlerinde Dr Watson olarak da oynuyoruz, sonlarda da Sherlock'un kendini toplaması için yine en büyük desteği de bu kadim dostu ve yardımcısı veriyor.

The Awakened'ın en hoş sürprizlerinden biri de oyunun sonlarına doğru karşılaştığımız ufak bir yan görev. Bu görevi bize Sherlock Holmes hikâyelerinin olmazsa olmazı, kardeşi Mycroft veriyor ve bunda da işin içinde Şerlök'ün baş düşmanı Moriarty'nin olduğuna dair ufak da bir ipucu yakalıyoruz. Bu tamamen opsiyonel bir görev ama Sherlock Holmes evreninin temellerine dokunduğu için benim hoşuma giden bir detay oldu.

Oyun Türkçe dil desteğine sahip ve çevirisini AiBell üstlenmiş. Genel olarak oldukça başarılı bir çeviri olduğunu söyleyebilirim. Ufak tefek hatalar gözüme çarpmış olsa da bunları fark etmek biraz da benim eski çevirmen kimliğimle alakalı bir şey, yoksa o kadar kusur kadı kızında bile olur.

Oyunun genelinde bazı kısımlar gereğinden fazla uzatılmış olmasa (bataklıkta kayıkla yol bulma, sonlardaki ışın bulmacası vs) biraz daha rafine bir deneyim olabilirmiş diye düşünüyorum. Ama bir iki kısım dışında sıkıcı bulduğum bir yanı olmadı. Aksine zaten Cthulhu mitosuna büyük hayranlık duyan ben, oyunun hikayesini ve gizemlerin yavaş yavaş çözülmesini bir hayli başarılı buldum. Bu oyunu içinde bulundukları koşullara rağmen çıkarmayı başaran Frogwares bence her tür takdiri hak ediyor.

İşte kitapçının abayı yaktığı Bayan Flemming.

Sherlock vs Cthulhu... Fight!

VS

SHERLOCK HOLMES

→ İnsan
→ Yaratıcı
→ Zeki
→ Analitik düşünme becerisi yüksek

CTHULHU

→ Tanrısal bir varlık
→ İnsanı delirtebilen varoluşsal korku hissi
→ Devasa
→ Algılanamayacak doğaüstü güçler

Yani şöyle bir tabloda Sherlock Holmes'un zerre şansının olmadığı apaçık ortada değil mi? Bir yanda insan algısının ötesindeki güçleriyle Cthulhu, diğer yanda istediği kadar zeki olsun, nihayetinde bir insan. Karşındaki zekanla alt edebileceğin biri değil valla, Cthulhu adamı doğduğuna pişman eder, suya götürüp susuz getirir. Zaten oyunda da Sherlock az kaldı keçileri kaçırıyordu, aklı hala yerindeyse Cthulhu kıyamamıştır kendisine de ondandır.

+

- Sherlock Holmes ile doğaüstü temaları çok güzel birleştirmiş
- Gerçek bir dedektif gibi hissettirme konusunda başarılı
- Sürpriz anlarını tahmin etmek kolay olmuyor
- Ana karakterlerin seslendirmelerini beğendim
- Türkçe dil desteği gayet iyi

–

- Chapter One'a kıyasla daha az mekanik var
- İnsanlara soru sorarken verdikleri cevaplar biraz klişe (görünce anlayacaksınız)
- Bazı bölümler daha kısa olabilirdi

8

Son Karar

Frogwares'in bu doğaüstü macerası orijinal oyunun katbekat üstüne çıkmayı başarıyor. Önceki oyunu oynamış da olsanız, oynamamış da olsanız bu yeni versiyondan aynı derecede keyif alacaksınız .

TÜR: Dedektiflik / Macera | **YAPIM:** Frogwares | **DAĞITIM:** Frogwares | **DİJİTAL İNDİRME:** 452₺ (Steam)

Çok güzelsin sen ama...

İPEK ATAM

HORIZON: FORBIDDEN WEST BURNING SHORES

Elden Ring ile 1 hafta arayla piyasaya çıkma talihsizliği sebebiyle hak ettiği ilgiyi göremediğine üzüldüğüm *Horizon: Forbidden West* o kadar iyi bir oyundu ki, bitirir bitirmez daha fazlasını beklemeye başlamıştım. Sonunda *Burning Shores*'a kavuştum ama o da ellerimde çabucak eriyiverdi; tadı damağımda kaldı, artık üçüncü oyun için beklemeye devam... Kaç yıl bekleriz kim bilir ama bu sefer en güçlü yılın oyunu adayı ile aynı dönemde çıkarmasınlar lütfen ya :(

Burning Shores ile Los Angeles'a gidiyoruz. Ama Los Angeles arka arkaya gelen depremler sonrasında oluşan volkanik aktivite sebebiyle lav nehirleri ve yıkık harabelerle dolu. Ha bir de elbette makine kaynayan bir yere dönüşmüş durumda. Ama hâlâ çok güzel. Yani bunu hemen belirtmem gerekiyor; o kadar, o kadar güzel görünüyor ki oyun, Guerrilla'yı bu grafik için tebrik etmek istiyorum gerçekten. Yeni bölgede akarsular, derin kanyonlar, okyanus manzaraları, volkanik alanların renk paletine yansıyan etkisi, bulutlar ve geceleri gökyüzünün görüntüsü gerçekten muazzam. Ana oyunu oynarken de görselliğe hayran olmadan duramıyordum, ama bu sefer PS5'e özel çıkan *Burning Shores*'un görselliği dudak uçuklatan bir seviyede ve oyun performans modunda yağ gibi akıyor. Ana oyunu PS4›te oynamış olan oyuncular eklentinin PS5›e özel olmasına doğal olarak sinirlenip oyunu düşük puan bombardımanına tutmuşlar ama Guerrilla görsellik ve performansı üst seviyeye taşımak için böyle bir seçim yapmış belli ki.

Ana oyunda ilgilendiğimiz düşmanlarımız *Zenith*'ler arasında gözümüzden kaçan biri daha olduğunu *Sylens*'tan (Lance Reddick :( ) öğreniyor ve bir kez daha dünyayı -kısa süreliğine de olsa- kurtarmak için *Walter Londra* isimli bu kişinin peşine düşüyoruz. *Walter Londra* da aynı diğer *Zenith*'ler gibi narsist, bencil, amaçlarına ulaşmak için babasını tanımayacak bir tipleme ama narsistliği diğerlerine göre almış yürümüş bir boyutta. Bu noktada devreye Quen kabilesi de dahil oluyor. Ana oyunda az biraz tanıdığımız Quen'leri *Burning Shores*'ta daha yakından tanıyoruz. Eski insanları adeta Tanrı gibi gören ve eski bilgileri kutsal kabul eden bu kabile, haliyle *Walter Londra*'yı da gözünde fazla büyütünce olaylar gelişiyor. İnatçılık ve kararlılıkta Aloy'u aratmayacak yeni yan karakterimiz Seyka da bu kabileye mensup. O da kayıp kardeşini ve halkının geride kalan üyelerini aradığı için Aloy ile yolları birleşiyor ve ana

Çatışmalar kısa sürede cümbüşe dönebiliyor

Bu nasıl bir güzelliktir?

görevlerde beraber takılıyoruz. Ana oyunda çatışmalar sırasında ara sıra bize cephane atan ve başka da pek bir işe yaramayan yan karakterlerin aksine, bu sefer Seyka makineleri *ropecaster* silahıyla bir güzel bağlayıp sabitliyor, böylece çatışmalarda Aloy'a büyük rahatlık sağlıyor. Eh Aloy da Seyka'ya biraz gönlünü kaptırıyor desek yalan olmaz, zira seriye ilk kez romantizm de gelmiş. İyi de olmuş bence, Aloy'a o şapşal halleri çok yakışmış.

Yeni silah da çok güzel... Makineler değil.

Burning Shores ile gelen yenilikler arasında, bildiğimiz silah çeşitlerine ve kıyafetlere birkaç ek dışında *Far Zenith* teknolojisi bir enerji silahı var ki bu silahı kullanmak epey zevkli olmuş. Ayrıca yeni bir hasar çeşidi olan Berserk ile düşmanları birbirine düşürebiliyor, çatışma sırasında kullanmak için savunma kalkanı imal edebiliyoruz. Seviye sınırı 50'den 60'a çıkmış ve yeni eklenen yetenekler arasında en çok dikkat çekeni sersemleyen makinelere kanca atarak daha çok zarar verebilme özelliği olmuş; halihazırda gayet akıcı geçen çatışmalar çok daha keyifli hale gelmiş. Eklenen 3 yeni makine çeşitlerinden tepemize tepemize zıplayıp asit saçan dev kurbağa Bilegut, onun yanında sivrisinek misali uçan, basit ama sinir bozucu ufak Stingspawn'lar ve yeni dev "kuşumsu" robotumuz Waterwing de Aloy'u terletmeye hazır.

Burning Shores'un haritası beklediğimden (daha doğrusu istediğimden) daha küçük. Ana görev kısa sürüyor, 3 yan görev ve toplanabilir birkaç eşya sonrası etrafın güzelliğine hayran kalmaya devam etmek dışında yapacak bir şey kalmıyor. O nedenle yazının başında belirttiğim üzere tadı damağımda kaldı. Keşke biraz daha içerik olsaymış, zira her şeyi tamamlamak yaklaşık 13 saat sürüyor. Ben genel olarak oynadığım her saniyesinden keyif aldım; görselliğe vuruldum, ilk oyundan beri gayet akıcı ve taş gibi olan, terleten çatışmalara yeniden hayran oldum. Aloy'un şapşallığına sırıttım, dolayısıyla "Keşke daha uzun sürseydi" demekten başka bir olumsuz eleştirim olmayacak. Hadi üçüncü oyun da çabucak gelsin!

TÜR: Aksiyon RYO | **YAPIM**: Guerrilla Games | **DAĞITIM:** Sony
FİYATI: 199₺ (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 13+

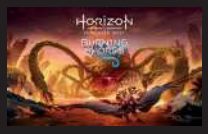
+

- Görsellik ve atmosfer şahane
- Yeni silah ve yetenekler keyifli
- Fiyatı uygun
- Türkçe arayüz ve altyazı

–

- Kısa sürmesi

8,5



Son Karar

Horizon: Forbidden West'e doyamayanlara bir doz daha güzellik içeriyor ama maalesef oldukça kısa.

CARDBOARD TOWN

Daha iyi bir Hayırlısıkent için el ele!

GÜLHİS CANPOLAT

Ben şimdi bu incelemeyi yazıyorum ama, Erken Erişim oyunu olduğu için üç gün sonra *Cardboard Town*'a yeni şeyler eklenmiş olabileceğini de lütfen göz önünde bulunduralım. Hatırlarsanız Demo döneminde de bir ilk bakış yapmıştık, o zamandan bu yana çok şey değişmiş ve çok da çabuk geliyor bu değişimler maşallah. (Tahtaya vuralım. Tık tık.)

O kadar ki OyungezerTV'de yayına konuk olduğunda Stratera Games'in kurucusu ve oyunun fikir babası Dora Özsoy bile yeni gelen güncellemeye şaşırdı. *(Ne yani, arada bir de olsa Twitch'te yayın açtığımızdan haberiniz yok muydu yani? Discord kanalımızda duyuruyoruz oysa hep. Ney, Discord kanalımızdan da mı haberiniz yok?! Haydaa... -Can)*

Fakat değişmeyen bir şey var, o da şehrimizin yavaş yavaş tahtayı kaplamasının verdiği tatmin duygusu.

Ve panik. :D

Tut şunun ucunu, döşeyelim abi!

İlk bakış incelememe denk gelmediyseniz, Cardboard Town bir kart destesi aracılığıyla şehir inşa etme oyunu.

Her tur bir kart çekiyorsunuz, bir miktar bütçeniz var. Amacınız her tur bu bütçe dahilinde kart oynayarak şehrinizi büyütmek. Şehrinizin nüfusu arttıkça bütçeniz de artıyor. Bu arada bir de elektrik, su, güvenlik ve yeşil alan kaynaklarınızı, bu kaynakları artıran ya da harcayan kartlara dikkat ederek kontrol etmeye çalışıyorsunuz. Öğrenmesi basit, fakat dengesini tutturması zor bir oyun Cardboard Town.

Ben bu şehre yol yaptım!!! [3 turdur başka kart oynamamıştı...]

Demo döneminden beri ilk dikkati çeken değişiklik gerçekten kaynakların

çok daha dengeli olması. Hatırlarsanız bir yol sıkıntısı, bir de su ve yeşil alan sıkıntısı çekiyorduk. Yeşil alanı dengelemek gerçekten gene diğer kaynaklara oranla bir tık zor ama diğer kaynakların sıkıntısı çoğunlukla çözülmüş.

Özellikle zaman zaman çatır çutur yol döşemek mümkün. Hani böyle bir fanteziniz vardıysa diye diyorum...

İkinci ve bence en fiyakalı değişiklik görev kartlarını seçebiliyor olmamız, ki yayında da varlığına şaşırdığımız değişiklik buydu. *Cardboard Town*'da da, her şehirde olduğu gibi şehriniz büyüdükçe dikmeniz zorunlu olan bazı binalar oluyordu. Örneğin katlı otopark. (**Sinirlenme sesleri**) Demo döneminde bunlar rastgele geliyor, bazen elinize ve imkanlarınıza hiç uymadığı için oyunu kaybetmenize sebep oluyordu. Şimdi görev kartı zamanı gelince 3 farklı görev kartından birini biz kendi hedeflerimiz doğrultusunda seçebiliyoruz.

Başka iki büyük değişiklik de farklı kartları oynayarak açmamız ve neden kaybettiğimizi görebilmemiz. Bence zaten en baştan TÜM kartlara sahip olmak hem biraz kafa karıştırıcı, hem de zorlayıcı olurdu. Ayrıca daha çok oynamak için bir sebep veriyor gerçekten.

Neden kaybettiğimizi görebilmemiz de ayrıca bir artı. Cardboard Town'da takip edilmesi gereken birçok etmen var. Özellikle oyuna yeni başladığınızda tam olarak neden kaybettiğinizi fark edememeniz çok mümkün. Bu konuda oyunun bize nerede yanlış yaptığımızı söylemesi bir sonraki denememiz için çok büyük bir yardım.

Kurabiyeden umutluyum

Cardboard Town gerçekten çok umut verici bir yolda ilerliyor. Kolay bir oyun değil ama bana sorarsanız ayarında bir zorluğu var. Hâlâ kaynaklar konusunda biraz denge sıkıntıları var, evet ama demo döneminden beri ne kadar ilerleme katettiğini düşünürsek kesinlikle çözülecektir. Henüz Erken Erişim'de olduğunu hatırlamak lazım oyunun.

Ayrıca ileride eklenmesi beklenen şeyler konusunda Dora'yı daha çok sıkıştırmalıymışım ama kötü belediyeciliğim bizi şoka uğrattığından kaynamış arada tabii...

Eh, bu da demek oluyor ki Stratera Games'in *Cardboard Town* için ne planları var, zaman içinde birlikte göreceğiz. Tam sürüm çıktığında görüşmek üzere! O zamana kadar Kartonbaşkan'lığımı biraz daha geliştirmeliyim...

TÜR: Aksiyon Macera | **YAPIM:** KeokeN Interactive | **DAĞITIM:** Frontier Developments
DİJİTAL İNDİRME: 140₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+

+

- Demodan bu yana kaynak dağılımı çok daha dengeli.
- Tasarımı gibi müzikleri çok şirin, hele hareketli bir tanesi var ona bayılıyorum.
- Festivallerin, belaların ve genel olarak kartların isimleri çok keyifli.
- Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor oyunlardan.

–

- Şans faktörü bazen planlarınızın önüne geçiyor. Demodan beri gelişmiş ama daha dengelenmesi lazım.
- Erken oyunda hızla açılmayın, patlıyorsunuz.
- Oynayarak öğrenmek mümkün tabii ama neyin ne yaptığını açıklayan bir eğitim bölümü olabilir. Mesela Bela Ölçer ve Memurlar konusunda.

Son Karar

Erken Erişim tam olarak bu iş için var zaten. Bazı denge sorunları ve eksikleri olmasına rağmen oynatıyor kendini Cardboard Town.

TOTAL WAR WARHAMMER III
FORGE OF THE CHAOS DWARFS

TRENLER, UÇAN DANALAR, MECHA GODZİLLA'LAR...

YAZAN: **ÖMER AKDAĞ**

Ta *Warhammer 2* zamanlarından beri ha bugün ha yarın diye diye beklenen Warhammer dünyasının en popüler ve en garip ırklarından Kaos Cüceleri'ne yıllar sonra nihayet kavuştuk!

Hep dediğim gibi, benim bu oyunda en sevdiğim şey birbirinden çok farklı çok fazla ırk olması ve bu farklılık ırkın genel oynanış mantalitesinde bile kendini gösterebiliyor. Mesela spektrumun bir tarafında Yüce Elfler var. Fetihler yapıyorsun, para kazanıyorsun, binalarını geliştiriyorsun. İmparatorluğunu sistematik bir şekilde büyütüyorsun ve bu mantalitenin kendine has bir tadı var.

Kaos Cüceleri ise spektrumun diğer tarafında. Bir sürü kaynak tipi var, bunların hepsi birbirini etkiliyor, hepsiyle yapılabilecek birden fazla şey var ve mümkün değil her şeyi yapamıyorsun. Her tur yapılmayı bekleyen binalar, artırılmayı bekleyen birim kapasiteleri, seçilmeyi bekleyen birim güçlendirmeleri, fraksiyona etki eden pasifler falan seni bekliyor oluyor. Her adımında bir şeyi erteleyip başka bir şeyi seçmen gerekiyor, her şeye yetişmen fiziksel olarak imkânsız ama her mekaniği de öylesine güçlü ki, yetişilmeyi bekleyen 10 tane şey varsa ve sen 1 tanesine yetişebiliyorsan, o yetiştiğin 1 tane şey sana yetiyor. Sürekli her şey yarım kaldığı için her şeyin kötü gittiği hissiyle oynuyorsun ama bir bakmışsın herkesi ezivermişsin. Yani Kaos Cüceleri "kaostan" güç alıyor, bol bol anksiyete eşliğinde de olsa çok keyifli olmayı başarıyor (ve tabii her zamanki gibi kaliteli bir Türkçeleştirme ile geldiklerini de not etmeden geçmeyeyim).

Her şey her yerde aynı anda

Kaos Cüceleri'ne oyundaki en komplike ırk demek herhalde yanlış olmaz. Aşırı detaya girmeden şöyle bir açmaya çalışayım. Öncelikle 5 tip kaynağımız var: Hazine (bildiğiniz hazine), İş Gücü (bildiğiniz köle, savaşlardan sonra falan kazanılıyor), Ham Madde (iş gücünü karakollarda çalıştırarak kazanılıyor), Silah (iş gücünü fabrikalarda çalıştırarak kazanılıyor) ve Meclis Nüfuzu (bu oradan buradan geliyor). En merkezde olan kaynak İş Gücü diyebilirim. Bu arkadaşları istediğiniz eyaletlere dağıtıp çalıştırabiliyorsunuz ve eğer kapasitenizin altında iş gücünüz varsa verimliliğiniz düşüyor, kapasitenizin üstünde iş gücünüz varsa da kontrol seviyeniz düşüyor, ki kontrol diğer çoğu ırkın aksine büyük

Sizin bu kadar abartmanıza gerek yok tabii.

Hani Civilization'da geri kalmış uygarlıklar sizin tanklarınıza okla falan saldırır ya... Kaos Cüceleri ile normal Cüceler'e karşı savaşmak öyle bir şey.

dert Kaos Cüceleri için. Bölünmemiş kaos yozlaşması yaydıkları için isyanları Kaos Savaşçıları isyanı oluyor ve oyundaki en zorlu isyanlar da onlarınki; garnizon varsa bile sıkıntı yaratıyorlar. Dolayısıyla isyan çıkmaması için iş gücünü Hazine, Meclis Nüfuzu vs. için katletmeniz, sürekli dengeyi tutturmaya çalışmanız gerekiyor. Tabii iş gücünü çok sayıda eyalete yayıp, oralara da üretim binaları dikip daha verimli bir ekonomi sahibi olmak ideal senaryo ama öyle olmuyor o işler işte, bir şeylerden her daim feragat etmeniz gerekiyor.

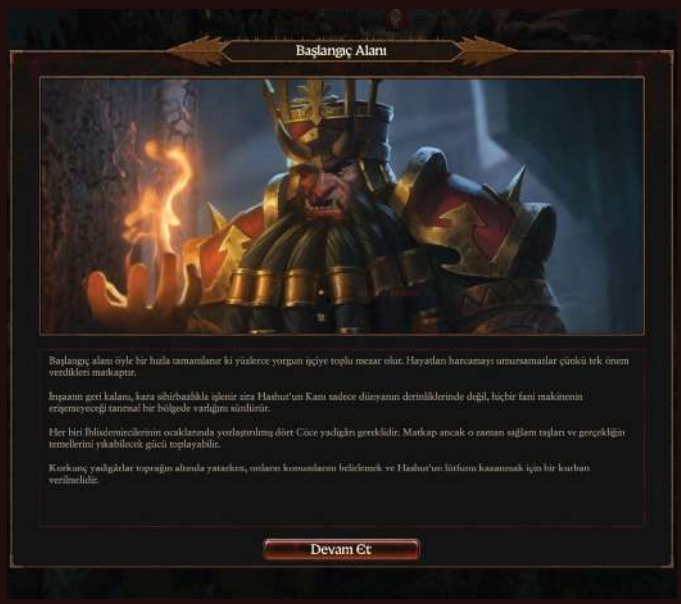
Peki bu kaynaklarla ne yapılıyor? Bina dikiliyor öncelikle, farklı binalar farklı kaynak istiyor ve çok pahalılar. Çok uzun vadede kâr getirecek bina geliştirmelerini sallamak gerekiyor mesela çoğu zaman, bütün oyun öyle gelişmemiş halde kalıyor binalar. Veya dandik goblin vs. birimlerden istediğiniz kadar basabiliyorsunuz ama asıl güçlü birimlerinizin kapasitesi var, kapasite arttırmak için Silah gerekiyor. Şahane geliştirmeleri var ayrıca her birimin, onlar için de Silah lazım. Ondan sonracığıma sağa sola konvoy gönderip Hazine-Silah-İş Gücü alıp satabiliyorsunuz, ekonominin çökmemesine yardımcı oluyor. Kaynak isteyen de teknolojiler var sonra. Zharr Kulesi diye bir sistem var, Meclis Nüfuzu harcayarak çok çılgın pasif güçlendirmeler kazanabiliyor, en sonunda da diğerlerini konfederasyonunuza katabiliyorsunuz, ki Meclis Nüfuzu kazanmak için de diğer oturtmaya çalıştığınız sistemlerin dışına çıkmanız, diğerlerini bozmanız gerekiyor biraz. Özet olarak, her şey çok karışık. Beyni kapatıp oynamalık ırklardan değil Kaos Cüceleri.

Endüstri devrimi

Savaş alanında da acayip güçlü Kaos Cüceleri. Genelde ırkların belli başlı zayıflıkları olur, Kaos Cüceleri'nde öyle bir şey yok. Ön saflar, menzilliler, süvariler, uçan birimler, hem havan hem savaş arabası görevi gören trenler, mecha Godzilla'yı andıran dev canavarlar… Her alanda çok güçlü birimlere sahipler. Büyü konusunda da iyiler, yeni eklenen Hashut okulunun ileri seviye büyüleri fena can yakıyor. Bu aşırı güçleri işte dediğim birim kapasitesiyle dengeleniyor, ilerleyen aşamalara kadar ordularda az sayıda kaliteli birim, bol sayıda goblin-hobgoblin falan bulunuyor genelde. Ve elbette her zamanki övgümü yapmadan geçmeyeyim: CA'in sanat tasarım ekibi inanılmaz gerçekten, her bir birimin her bir detayına yine hayran kaldım.

3 tane oynanabilir efsanevi lord var. Eksoiskeletiyle koşuşturan Atragoth Demirel çok güçlü bir büyücü ve canavar süvariler Boğa Sentorlarını deli gibi buff'lıyor. Güçlü uçan bineklere sahip Drazhoath Kül de çok güçlü bir büyücü ve ırkın en ileri seviye canavarları K'daai birimlerini buff'lıyor. Zhatan Kara ise büyücü değil ama çok sıkı bir dövüşçü ve ordusundaki herkesi buff'lıyor, ayrıca ittifak seçenekleri sayesinde çok güçlü birimlere çok erken erişebiliyor.

Elbette her üçü de hem Kaos Diyarı haritasında hem de Ölümsüz İmparatorluklar'da seçilebiliyor. Kaos



Drazoath şapkam niye bu kadar küçük diye dertlenirken.

Konvoylar çok alakasız ve çok güçlü birimlerle dolabiliyor.

« İnsan hepsinin kapasitesini köklemek istiyor ama sonunda yine goblin basmaya dönüyor.

Diyarı haritasında Ursun kovalamaca olayına dâhil değiller, zaten o mevzu o kadar eleştirildi ki bundan sonra çıkan hiçbir ırkın ya da lordun ona dâhil edileceğini sanmıyorum. Kendilerine has bir hikâyeleri var Kaos Cüceleri'nin, etrafa dağılmış çok güçlü nesneleri toplayıp dev bir matkapla tanrıları Hashut'a ulaşmaya çalışıyorlar. Çok aman aman bir şey olmasa da keyifli gayet. Zaten Ursun mevzusunu çıkarırsanız Kaos Diyarı haritası çok güzel. Ölümsüz İmparatorluklar ise zaten bildiğiniz Ölümsüz İmparatorluklar, müthiş. Her yanı onlardan nefret eden düşmanlarla kaynıyor Kaos Cüceleri'nin, seferlerinin aksiyonu bol. Kaos Diyarı'ndaki o sözünü ettiğim çok güçlü nesneleri burada da toplayabiliyorsunuz ayrıca, bir şeyleri kaçırıyorsunuz hissi olmuyor.

Dinlenesi eleştiriler

Forge of the Chaos Dwarfs oyuncuları bayağı bölen bir paket oldu bu arada. Ben anlamış olabileceğiniz üzere pozitif taraftayım ama o kadar pozitif olmayanların argümanlarına da kulak vermekte fayda var, mantıksız şeyler söylemiyorlar.

Öncelikle diğer ırk DLC'lerinde 3 değil 4 oynanabilir lord olurdu. Ben biraz Gorduz'u mini bir efsanevi lord olarak gördüğüm için çok takılmadım buna, zaten haritanın her yeri çok dolu. Bir de Kaos Cüceleri evet çok komplike sistemlere sahip bir ırk ama bu sistemlerin tamamının daha önce başka yerlerde kullanılmış olması durumu var. İş Gücü - Kara Elf köleleri. Konvoy - Cathay kervanları. Birim kapasitesi artırma - Canavaradamlar. Birmleri güçlendirme - Throt. Yerleşkeyi kaynak harcayarak direkt yüksek seviye kurabilme - Skaven. Çok sayıda kaynak tipi - Total War: Troy. Kişisel görüşümce bu hiç önemli değil, her şey bir yerlerde zaten kullanılmıştır. Önemli olan eğlenceli olup olmadığı ve acayip eğlenceli mekaniklere sahip Kaos Cüceleri. Benim için yeterli.

Ama bir yandan da bu eleştiriler eğer DLC öncekilere nazaran daha pahalı olmasaydı çok ön plana çıkmazdı. Ana oyunun yarı fiyatına neredeyse. Bu konuda da çok sert olamayacağım ama, üzgünüm. Dünya çapındaki enflasyon bir yandan, ana oyunda zaten yeterince içerik sunuluyor olması diğer yandan, ek içeriğin biraz pahalı olması normaldir. Ama not etmeden geçmeyeyim: Kaos Cüceleri her ne kadar çok eğlenceli olsa da olmazsa olmaz bir ırk değil, diğer ırkların suyunu çıkarana kadar beklemenizin hiçbir mahsuru yok.

Ama siz de benim gibi CA yeni içerik çıkarsa da kafalarına para fırlatsak diye bekleyen güruhtansanız ve her adımda zor kararlar vererek oynama fikri çekici geliyorsa durmayın yapıştırın.

GORDUZ SIRTTANVURAN

Üç oynanabilir lord dışında, hangisiyle oynarsanız oynayın kullanabileceğiniz bir de efsanevi kahramanımız var: Gorduz Sırttanvuran. Kendisi hobgoblinleri öyle böyle buff'lamıyor. Eğer orduda Gorduz varsa uyuz hobgoblinlerle bayağı ciddi ordulara kafa tutabiliyorsunuz. Tretch'in elit menzilli birliklerden oluşan ordusunu hobgoblinlerle indirmek bayağı gurur kaynağı oldu şahsen kendi adıma. Hoş çok gaza gelip Imrik'in ejderha ordusuna daldım sonra ama o süreçten çok bahsetmek istemiyorum.

+

- Miktar olarak çok fazla ve son derece kompleks sefer mekanikleri
- Savaş alanında her ihtiyaca hitap eden birim seçkisi
- Tasarımlar her zamanki gibi inanılmaz

–

- Üç lord arasında biraz daha fark olabilirmiş

8,5

Son Karar

Olmazsa olmaz değil ama oyunun en kompleks ve en eğlenceli ırklarından olduğu da kesin.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **FİYAT:** 379 TL (Steam, Epic, MS Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+

3.0 GÜNCELLEMESİ

İKİ ADIM İLERİ, BİR ADIM GERİ, SONRA İKİ ADIM DAHA İLERİ

YAZAN: **ÖMER AKDAĞ**

Her büyük güncelleme geleceği zaman kronik sorunlardan bu sefer kurtulur muyuz diyorum, hiç tam anlamıyla kurtulmuyoruz ve bir dahaki güncellemeye aktarıyorum umutlarımı ama olduğu kadar artık.

Mesela en büyük şikâyetlerimden biri her zaman kuşatma savaşları olmuştur. "Şehrin merkezinde birkaç dakika dikilen kazanır" mantığını silip atmamışlar ama biraz toparlamışlar. Yapay zekâ şehir merkezini koruyor nihayet. Hoş bu sefer de ordusunu ikiye böldüğü için parça parça yenmesi zor olmuyor ama ismi Total War olan bir oyunda hiç savaş yapmadan kazanmaktan kat kat iyidir.

Bu arada daha genel konuşmak gerekirse, asıl sıkıntı yapay zekâda zaten. Çok sert olmayı sevmiyorum böylesine kompleks bir oyunda yapay zekânın arada saçmalamasına ama aşırı pasif ve bazen abartı saçmalamasını da yok sayacak değilim. Artık biraz daha agresif ve biraz daha az saçmalıyor. Grimgor mesela yine ciddi bir tehdit haline gelmiş, zorlu rakiplere karşı oynamayı özlemişim.

Başka başka... Örneğin hangi kaynak nerede, hangi yerleşke nerede vs. kolaylıkla arayıp bulabilmek için bir arama butonu eklenmiş, özel binalar ne işe yarıyor karşıdan görülebiliyor, lordların/kahramanların hangi birimleri buff'ladığı görselleştirilmiş... Gibi gibi hayatı kolaylaştıran çeşitli dokunuşlar da yapılmış. Bir dünya birimin istatistikleri üzerinde oynamalar da yapılmış ve oyun daha dengeli hale getirilmiş tabii ama onları merak ederseniz blog sayfasına göz atabilirsiniz. Ben azcık da eklenen yeni içeriklerden bahsedeyim.

İmparatorluk ve Kislev oynarken kullanabileceğiniz yeni bir efsanevi kahraman eklendi oyuna öncelikle: Ulrika. Hem güçlü bir büyücü hem güçlü bir savaşçı hem de genel bonusları bol, kesinlikle çok işe yarıyor.

Bir de Intel sponsorlu Mirror of Madness isminde bir içerik geldi ücretsiz olarak. 2 kısımdan oluşuyor. Birincisi *Warhammer 2*'deki Skaven laboratuvarı gibi birim boyutlarını, yerçekimini, şunu bunu kafanıza göre ayarlayıp abidik gubidik savaşlar yaptığınız Sonsuz Portal. Uzun ömürlü bir içerik olmasa da eğlenceli. Diğeriyse çok kalabalık ordulara karşı çok güçlü büyülerle hayatta kalma savaşı verip puan topladığınız ve ana sefer modunda İblis Prensi için vücut parçaları açtığınız Kaderin İntihamları. Bu da gayet eğlenceli ve renklendirilmeye ihtiyaç duyan İblis Prensi'ni dolaylı yoldan etkiliyor olması mantıklı bir hareket olmuş.

Bu oyun bana bazen çok pişmiş biber dolması gibi geliyor. Dolmayı elinizde tutarken parmaklarınızı azıcık gevşetirseniz dağılıverir, azıcık sıkarsanız yine dağılıverir ya, öyle bu oyun da. Biraz bir şey yaptığınız zaman bir tarafı pörtleyip pirinçler dökülmeye başlıyor. Düzelttiği ve eklediği şeylerin yanında optimizasyon biraz cortlamış, makineyi gereksiz kastırıyor ve bol bol yeni bug'ımız olmuş. Ne diyeyim, onlar da 3.1 güncellemesine artık.

EN GÜZEL HABER

1-2 ay öncesinin haberi ama olsun. Birleştirilmiş harita Ölümsüz İmparatorluklar, bütün haritaları, bütün fraksiyonları, her şeyini bir araya getiren, kesinlikle en iyi Total War: Warhammer tecrübesidir. Önceden Ölümsüz İmparatorluklar oynayabilmek için her üç oyuna da sahip olmanız gerekiyordu. **Artık bu en iyi Total War: Warhammer tecrübesini oynayabilmek için sadece Total War: Warhammer III'e erişiminizin olmanız yeterli!** Üstelik Game Pass'te de var. Oyunu denemek için mükemmel zaman.

Yerçekimi minimum, birim boyutu maksimum ve binlerce Skaven kölesi. Çünkü neden olmasın!

STAR WARS™ JEDI SURVIVOR™

DÜŞMÜŞ DÜZENİN KÜLLERİNDEN BİR JEDİ YÜKSELİYOR...

CAN ARABACI

Jedi: Fallen Order, iyi Star Wars oyunlarına ve bilhassa da EA çatısı altında çıkabilecek tek kişilik tecrübelere inancımızı yitirdiğimiz bir noktada yeni bir umut gibi doğmuştu ekranlarımıza. Kusursuz değildi tabii. Törpülenebilecek tonla yeri, daha iyi olabileceği bir sürü alanı vardı ama en azından beni ihya etmeyi de başarmıştı. Şimdi onun çıkışının üzerinden üç yıl geçmiş, bu sefer umudumuz zaten cebimizde İmparatorluk'un dönüşünü bekliyoruz sakince. Bakalım gerçekten de Respawn ve Cal Kestis ellerindeki parlak formülü damıtarak daha da saf hale getirmeyi becerebilmiş mi?

Fallen Order'ın 5 sene sonrasında, Coruscant'ta açılıyor Jedi: Survivor. Daha açılış sahnesinden eski Jedi tapınağına bir bakış atıyoruz. İmparatorluk (ve arka planda ipleri elinde tutan Sith'ler) dalga geçer gibi yendikleri kadim düşmanlarının en kutsal mabedini üsleri haline getirmiş. Cal'ı da yakalanıp kelle avcıları tarafından yetkililere teslim edilmeye götürülürken tapınağa attığı kaçamak bakışların arasında yakalıyoruz. Neyse, Cal tabii ki çok geçmeden yakayı peşindekilerden sıyırıyor ve bize Coruscant'ın o neon ışıklarla göz alan alt seviyelerini keşfetme imkanı çıkıyor.

Şimdi ilk oyunu oynayanların kafasında eminim ki bir soru ağır basıyor bu noktada: Mantis ve ekibi nerede? Hemen akabininde başka sorular da dallanıyor buradan: Cal neden yeni bir ekiple birlikte Saw Gerrera'nın peşinden koşturuyor? Merrin'le böyle romantik bir yakınlaşmaları vardı önceki oyunda sanki, o iş ne oldu? Zeffo'nun labirentlerinde çektiğimiz acıyı

NEW GAME PLUS'I DOĞRU YAPMAK...

New Game Plus'ı artık çoğunlukla çıkış sonrasında büyük bir yama olarak görüyoruz oyunlarda; çıkışında kendiliğinden NG+'la gelen oyunlar iyice nadir olmaya başladı. Neyse ki Jedi: Survivor NG+'la gelmenin yanında doğru ve hoş bir şekilde de ele alıyor bu oyun modunu. Oyunu bitirdiğinizde bir sonraki oynayışınız için üç tane yeni bedava Perk kazanıyorsunuz:

Purity, oyunun dövüşlerini herkes için çok daha ölümcül hale getiriyor. Boss'lar, düşmanlar 1 – 2 vuruşta nalları dikiyor ama Cal da bu durumdan nasibini aldığından siz de göğsünüzü gere gere lazerleri, ışın kılıçlarını kucaklayamıyorsunuz. Çok daha gerçekçi hale getiriyor oyunu bu da.

Warrior, oyunun düşman gruplarını karıştırıyor ve Jedi Grandmaster'da bile zorlanmıyorum diyenleri bile terletecek hale getiriyor.

Trendsetter ise tam eğlencelik; her öldüğünüzde kozmetik listenizden rastgele bir karışım yapıyor! (Ayrıca iki tane de ışın kılıcı rengi açılıyor, öğrendiğiniz tüm stiller ve yetenekler de yeni oyuna taşınıyor tabii, onu da ekleyeyim)

Evet, merak ettiğiniz o sorunun cevabı da var oyunda...

TRANDOSHAN'LARI BİLE KISKANDIRAN REJENERASYON YETENEĞİNE SAHİP IRK: GEN'DAİ

Oyunun başlıca antagonistlerinden olan Bedlam Raiders'ın lideri Rayvis, Star Wars külliyatında çok nadir gördüğümüz Gen'Dai ırkından. Külliyata nispeten hakim olan ben bile başta "Gen'Dai çok tanıdık geliyor ya, neydi bu?" dedim, o yüzden sizin de başta hatırlamamanız şaşırtıcı değil. Ama Cartoon Network'te yayınlanan eski Clone Wars animasyonunu izleyenler ve Episode II zamanında çıkan çizgi romanları takip edenler belalı kelle avcısı Durge'ü hatırlayacaktır muhtemelen. Hah, işte kendisi bir Gen'Dai'ydı. Bu da bizi Rayvis'in aslında göründüğünden ne kadar daha tehlikeli olduğuna getiriyor.

Bilmeyenler için de anlatayım tabii: Zırhlarının içinde tamamen "şekilsiz" olan Gen'Dai'ler birbirine bağlanan bir kas ve sinir yumağından ibaret aslında. Vücudunun her zerresini ya da beynini yok edemediğiniz noktada anında kendi kendini rejenere edebilen, kopmuş parçalarını alıp gülerek vücuduna geri monte edebilen bir savaşçı ırktan bahsediyoruz. Zamanında Obi-Wan ve Anakin, Durge'den kendisini bir kaçış poduna kilitleyip en yakın yıldıza doğru savrulurken yanıp kül olduğunu izleyerek kurtulabilmişlerdi; o yüzden Rayvis'in de ne kadar tehlikeli olabileceğini tahmin edebilirsiniz.

Ha, bu arada Durge'den bahsetmişken, kendisi şu anki "Disney canon"una da giriş yaptı 2020 yılında. Merak edenler bir hayli popüler olan Doctor Aphra çizgi romanlarını okuyabilir.

tekrar yaşayacak mıyız acaba? Hepsinin cevabı oyunda var, merak etmeyin. Sadece bazılarına ulaşmak için biraz sabretmeniz gerekiyor. Ben size en mühim olanlardan bir tanesinin cevabını vereyim ama yine de: Mantis ekibi birkaç yıl öncesinde dağılmış ve herkes kendi yoluna gitmiş. İmparatorluk'a karşı savaşmayı kendine görev belleyen Cal bu yüzden diğerlerine karşı kızgın demeyelim ama, birazcık kırgın. Tabii her iyi hikâyede olduğu gibi bu durum hikâyenin ve karakterlerin anlatacaklarında önemli bir yer tutuyor.

Cal'ın İmparatorluk'u yıpratmak için gerilla taktikleri uygulayan yeni ekibi de hiç yabana atılmayacak gibi olsa da bir Greez, Merrin ve Cere değil tabii. Sadece oyuncu olarak biz değil, Cal da onları özlediğini sıklıkla belli ediyor. Çok geçmeden kaçınılmaz bir şekilde İmparatorluk'un hedefi olup güzelim Mantis'i "birazcık" dağıtınca galakside başka tamir edecek kimse kalmamış gibi "Ben gideyim de Greez'e şunu bir tamir ettireyim" demesi de ondan muhtemelen. Bu vesileyle şöyle kısaca bir uğrayıp geçtiğimiz Coruscant'ın ardından ilk durağımız Koboh gezegeni oluyor!

Koboh daha önce adını duyduğumuz bir gezegen değil. Yörüngesinde parçalanmış bir ay bulunan bu gezegen Greez'in emekliliğini yaşadığı yer aslında. Mantis'i Cal'a emanet ettikten sonra Cere'den aldığı borçla burada bar satın almış olan Greez burada nasıl bir huzur bulmayı umuyordu bilemiyorum tabii, zira gezegen Bedlam's Raiders adında bir çetenin pençesinde olduğundan ortam tam bir Vahşi Batı. Ki Vahşi Batı demişken, oyunda çok ciddi bir Vahşi Batı havası olduğunun altını da çizmem lazım bu noktada. Cal'ın sürekli kovboy misali eller kemerde gezmesi, barın dışında yapılan düellolar falan derken yakalanan Western havası hoşuma gitti; yakışmış doğrusu.

Greez'in büyük annesinin adını verdiği "Pyloon's Saloon" adındaki bar, Koboh'un gayrı resmi üssünüz haline gelmesinin de başlıca sebeplerinden birisi aslında. Siz maceralarınız sırasında türlü türlü garip tiplemeyle karşılaşıp da onları "Ya bizim arkadaşın bir barı var…" diye oraya yönlendirdikçe başlarda sinek avlayan bar git gide canlanmaya başlıyor. Bir süre sonra bir bakmışsınız DJ bir robot kenarda istek parça alıyor, üst kattaki akvaryumlar balıkla dolup taşmaya başlamış, köşede bir odada Holotactics oynayanlar türemiş hatta çatıdaki alanı bahçe kurmak için ekenler olmuş… Bu gelişip büyüme hissiyatı burayı bir nevi üs olarak sahiplenmenizi sağlıyor ve size haritayı 250 tane farklı gizli eşyayla doldurmadan uğraşabilecek yan aktiviteler veriyor. Böylece dönüp dolaşıp Pyloon's Saloon'a çekildiğinizi fark ediyorsunuz etrafı kurcalayıp dururken.

Biraz ondan, biraz bundan derken... Bounty sistemi tatlı olmuş ya.

LABİRENTLERDE KAYBOLMACAYA SON!

Bilmiyorum az önceki cümlede dikkatinizi çekti mi ama, artık dönüp dolaşıp bir yerlere gelebiliyorsunuz gerçekten de! Zeffo'nun karanlık dehlizlerinde sonsuza kadar kaybolup "Alt tarafı gemime dönmek istemiştim ühüh!" diye histeri krizine girmeye son! İşin şakası bir yana, ilk oyunun en çok (ve haklı) eleştirilen noktalarından birisi bölümlerin fazlaca karmaşık ve labirentimsi bir şekilde kurgulanmasıydı. Eh, hızlı seyahat seçeneği de olmadığında bir yerden bir yere gitmeye kalktığınızda kendinizi kullanması çok da kolay olmayan 3D haritaya gözlerinizi kısıp "Şimdi şuradan atlayarak buraya gidersem eğer…" diye plan yaparken buluyordunuz, bu da açıkçası oyunun ritmini biraz baltalıyordu. Ha ama seveni de var belli ki, zira daha dün Onur mesaj atıp "Nasıl o Metroidvania yapısını koruyor mu oyun?" diye sordu. Bu sefer iki tarafı da üzmeyecek bir orta yol bulmuşlar. Bölüm tasarımları yine belli güçleri ve ekipmanları almadan ulaşamayacağınız tonla yer içeriyor ama açık dünyadayken bile koridorda ilerliyormuşsunuz hissiyatı veren o klostrofobik hissiyattan da kurtulmuşlar. Hem de zaten herhangi bir meditasyon noktasından diğer meditasyon noktalarına hızlı seyahat yapabildiğiniz için haritayı baştan başa geçme angaryası ortadan kalkmış.

Yine ilk oyunda eleştirilen bir diğer nokta Cal'ın panço dışında bir kozmetik kullanmayı katiyen reddetmesiydi. Hani kanıtlayamıyorum ama oyunun yapımcılarından birisinin özellikle bu iş için birini işe alıp "Sen! Evet, sen! Şimdi Cal için ne kadar farklı kozmetik tasarlayabiliyorsan tasarlayacaksın. Senin hayattaki gayen budur bundan sonra!" dediğine emin gibiyim. Kozmetik kısmı inanılmaz şekilde coşmuş. Cal'ın saçından sakalına kadar tipiyle oynamak mümkün öncelikle. Bu da yetmezmiş gibi Jedi cüppelerinden tutun da Star Wars evrenindeki çeşit çeşit karaktere atıfta bulunan kıyafetlere ve zırhlara, en nihayetinde tabii ki pançolara kadar envai çeşit seçenek mevcut. Bir de üstüne ışın kılıcı, tabanca, BD-1 için de şekilli parçalar işin içine giriyor. Bu noktada ben "Güzelmiş, ne biçim kasmışlar ya!" dedim ve Burcu'yu çağırdım göstermek için. "Renk seçeneklerine de baksana" derken "Aaa, bak metalin tipini ve ne kadar parlatılmış olduğunu bile parçalara göre seçebiliyorsun" dediği noktada kendimden geçmişim… Kısacası karakteri kişiselleştirme mevzusu sadece iyi değil, ilk oyunun günahlarını bile affettirecek kadar detaylı. 10/10, tebrikler Respawn! Yine olsa yine kişiselleştirirdim…

Şu yukarıdaki iki örnekten de anlayacağınız üzere Respawn yememiş içmemiş, bu üç senede "Oyunun neresi eksik diyorlar, hemen oralara çalışalım" diyerek eldeki formülü mükemmelleştirmeye oynamış. Çok büyük sıkıntı olmasa da ilk oyunu hem Playstation 4'te hem de PC'de bitirmiş ve %100'lemiş biri olarak karakter ağacını çok çabuk tamamlayıp hâlâ elimde kalan puanlarla bir şey yapamayınca biraz içerlemiştim doğrusu. Bu sefer karakter ağacını öyle bir genişletmişler ki, hani durup özellikle tecrübe kassanız bile tamamlamak için çok ciddi efor sarf etmeniz gerekiyor. (Dürüst olayım, ben bu yazıyı yazdığım sırada hâlâ hepsini alamadım mesela) Üç ayrı kategori altında (Survival, Lightsaber, Force) yer alan bu yetenekler kendi içlerinde de alt dallara ayrılıyor tabii. Survival işte stimlerden daha çok verim almak, Cal'ın sağlığını arttırmak gibi daha rutin yetenekleri içeriyor. Lightsaber altında hangi stili kullandığınıza göre ayrı ayrı yeni özellikler açan ağaçlar var. Force

JEDİ'LARIN ALTIN ÇAĞI: HIGH REPUBLIC

Jedi: Survivor'ın hikâyesi Klon Savaşları'nın bitişi ve Jedi Katliamı'ndan 10 sene sonra geçiyor olsa da oyun boyunca sıklıkla bir "High Republic dönemi" muhabbeti döndüğünü göreceksiniz. Nedir peki bu High Republic dönemi?

Episode 1-2 ve 3'te gördüğümüz Jedi Düzeni artık iyice gerileme ve en nihayetinde de çöküşe giden bir yolday-dı, High Republic ise takriben 50 ila 350 yıl öncesinde, Jedi'ların altın çağı olarak anılan bir çağ. Yaldır yaldır parıltılı cübbeleri ve adeta efsanelerden fırlamış gibi duran asil şövalyeleriyle aslında son birkaç yılda işlemeye başladığı nispeten yeni sayılabilecek bir dönem. Sadece ana olay serisini takip etmek isterseniz şu an için her fazda toplam üç kitap çıkması planlanıyor. İlk iki faz tamamlandı, üçüncü fazın kitaplarının ilkininse bu sene sonunda çıkması planlanıyor. O yüzden Light of the Jedi romanıyla başlayıp etliye sütlüye bulaşmadan kitapları takip etmeniz mümkün.

Detayına gireyim diyorsanız işler karışıklaşıyor, bu bahsettiğim kitaplara ek olarak Young Adult kitaplar, çizgi romanlar ve hatta Audio Dramalar falan da işin içine giriyor.

Eğer "Bunun filmi, dizisi falan yok mu?" diyorsanız biraz daha beklemeniz gerekecek. Siz bu yazıyı okurken muhtemelen çocuklara yönelik Star Wars: Young Jedi Adventures animasyonu Disney+'a gelmiş olacak. Önümüzdeki sene çıkması beklenen The Acolyte dizisi de yine Sith'lerin bakış açısından High Republic dönemini işleyecek.

OYNAMADAN ÖNCE OKUMAYA GEREK VAR MI? BATTLE SCARS

Oyunun çıkışından yaklaşık bir ay kadar önce Sam Maggs'in yazdığı "Battle Scars" adında, Survivor'ın öncesinde geçen bir roman çıktı. Ben de konuyla ilgili bir Star Wars hayranı olarak "Bakalım bizi oyuna hazırlamak için neler yazmışlar?" diyerek elime aldım kendisini. Almaz olaydım…

Yani, nasıl anlatsam bilemiyorum. Böyle Tumblr ve Wattpad'da hayranların yazdığı ve erotik dürtülerini tatmin ettiği hayran hikâyeleri olur ya hani… Ondan hallice bir kitap ne yazık ki Battle Scars'ın ciddi bir kısmı. İnanın yazarın kendi damdan düşme karakterinin Merrin'le Feriştah Yenge'nin fantazileri modunda yazışmalarını okumak kitaptan beklediğim şey değildi; o yüzden o kısımları pas geçip satır aralarına kadar düşmüş asıl mevzuya odaklanıyorum izninizle.

Fallen Order sonrasında İmparatorluk'a karşı savaşmaya devam eden ekibimizin yolu bir noktada iltica etmeye çalışan Fret adında bir Stormtrooper'la kesişiyor. "Shroud" adında kullanan kişiye tamamen görünmez hale getiren bir teknolojinin İmparatorluk'un eline düşmesini engellemeye çalışan Fret, Mantis ekibinden sempati oylarını topluyor tabii hızla. Bu teknolojiyi ele geçirmek için çıktıkları bir görevde aslında Fret'in partnerini bulup aslında Fret'in İmparatorluk'tan iltica etmediğini öğreniyorlar. Engizitörlerden Fifth Brother iki kere bizim ekibi bulup Cal ile çarpışıyor ve kitabın muhtemelen oyunla TEK kesiştiği nokta olan Greez'in dört kolundan birini kaybetmesi de bu noktada gerçekleşiyor. (Ki ondan da oyunda o kadar üstü kapalı bahsediyorlar ki başka türlü kaybetmiş bile olabilir yani) Sonuç olarak Shroud'un İmparatorluk'un eline düşmesini engelleyip oyunda asla adı dahi anılmayacak karakterlerle vedalaştıktan sonra aralarındaki sorunları çözüp Greez'in kolu hariç başladıkları noktaya geri dönüyorlar. Size de "Ben ne okudum şimdi ya?" demek kalıyor.

Özetle, vallahi uzak durun ya. Oyuna hiçbir şey katmadığı gibi gerçekten çok kötü yazılmış bir kitap.

altındaysa konsantrasyon, telekinezi ve kafa karıştırma ağaçları bulunuyor. En takdir ettiğim şeylerden birisi Cal'ın ilk oyunda güç bela edindiği güçleri sıfırlama yoluna gitmek yerine hepsini aynen koruyup, onların üzerine yenilerini eklemeleri olmuş. Böylece "devam oyununda güçsüzleşme" sorunsalına hiç bulaşmamış Jedi: Survivor. Bir tek ilk oyunda normal güç olan "Slow" etkisini bir nevi "ulti" yetenek haline getirmişler -ki yerinde bir hareket olmuş. Artık düşmanları yavaşlatmak için bu barı doldurmanız gerekiyor. Onun dışında "Mind Trick" hoş bir yenilik olmuş, insansı düşmanlar neyse de, büyükçe yaratıkların birden fazla olduğu ortamda bir tanesini kendi tarafınıza çekmek fazlasıyla işe yarayabiliyor.

HOW UNCIVILIZED...

Lightsaber stillerine ayrı bir paragraf açmak istiyorum, çünkü hak ediyorlar keza hangi stili kullandığınız oyun tarzınızı çok ciddi etkiliyor. Maceranız boyunca edineceğiniz beş farklı ışın kılıcı stili var. Bunlardan tekli kılıç ve çift taraflı kılıç en başından beri açık zaten. Tekli kılıç nispeten alıştığımız, bildiğimiz ve ilk oyunda da en çok kullandığımız stil. Çift taraflı kılıç, geniş hareketlerle kalabalık grupların arasına döne döne girip, hepsini yararak çıkmaya yarayan bir stil. İki elde iki kılıç daha ofansif, özellikle de saldırılarınızı bloklayan düşmanları hızlıca yormaya odaklanıyor. Blaster ve ışın kılıcı kombosu oldukça ilginç bir yeni stil. Siz ışın kılıcıyla milleti dürttükçe blaster'ınızın mermisi doluyor, uzaktan çiuv çiuv efektiyle milleti vuruyorsunuz. Daha defansif ve menzilli oynamak isteyenler için hiç de fena bir oyun stili sunmuyor doğrusu. Ve gelelim benim favorim olan en son aldığımız stil Crossguard. Yavaş ama hani "koydu mu oturtan" denir ya, o tarzda saldırıları olan bir stil. Saldırılarının temposuna alışması biraz zaman alıyor ama özellikle de çetin cevizleri kırmak için müthiş ideal. Tabii bu beş stili birden aynı anda kullanamıyorsunuz. Puanlarınızı istediğiniz gibi harcamakta serbestsiniz ancak aynı anda sadece iki stili aktif tutabiliyorsunuz. Eğer stilinizi değiştirmek isterseniz Meditasyon noktasına gitmeniz gerekiyor.

Karakterinizi ve dövüş stilinizi daha da özelleştirmek isterseniz bir de çeşitli bulmacaları çözüp gizemleri açığa çıkarttıkça kazandığınız "Perk"ler var. Oyunda toplam 25 Perk bulunuyor ve bunlar "Blok barınızı geliştirir", "Daha fazla tecrübe puanı kazanmanızı sağlar" gibi basit şeylerle başlayıp "Confusion yemiş düşmanlar daha çok hasar alır"a ve en nihayetinde "Cal iyileşirken küçük bir alandaki düşmanları iter ve sersemletilemez" gibi daha kompleks olanlara kadar gidiyor. Her Perk farklı bir slot ihtiyacı duyduğundan elinizdeki slot miktarına göre oyun stilinize uyan bir dizilim bulmaya çalışıyorsunuz genelde.

Bu yenilikler dışındaysa aksiyon yine ilk oyundan alıştığınız gibi. Meditasyon yaptığınızda düşmanlar ayaklanıyor, ölürseniz sizi öldüren tecrübe barınızda biriken tecrübeyi cepliyor, geri almak için onu bulmanız ve vurmanız gerekiyor falan. Hah, bir ekstra yenilik daha var aslında ama aslında "varla yok" arasında kullanıldığı için benim biraz hevesimi kursağımda bıraktı: Yancılar ve onlarla birlikte yaptığımız saldırılar. Yancılar derken aslında Bode ve Merrin'den ibaret bu sistem. Bazı görevlerde yanımıza takıldıklarında

« Crossguard'ı Kylo Ren'e değil, High Republic dönemine borçluyuz neyse ki...

onların özel saldırılarını kullanıp düşmanları kombolayabiliyoruz. Düşününce çok güzel ama o kadar az görevde yanımızda takılıyorlar ki, bu sistemi geliştirdiklerine değmiş bile diyemiyorum. Keşke üç beş hikâye görevinde kullanılmanın ötesine geçse, belli gezegenlerde takıldığımız süreçte "Hadi takıl peşime de Stormtrooper dövelim" diyerek daha aktif şekilde kullanabilseydik yancılarımızı.

ROGER! ROGER!

Jedi: Survivor'ın Fallen Order'dan bir panço daha üstün olduğu bir diğer konuya gelelim: Düşman çeşitliliği. İlk oyunun da bu konuda çok fena olduğunu söyleyemeyeceğim gerçi. Stormtrooper, Purge Trooper, gezegenine göre değişen yaratıklar falan derken "fena değil" seviyesinde bir çeşitlilik sunuyordu. Bu sefer Respawn iyice bol kepçeden düşman boca etmiş. Koboh'ta ağırlıklı olarak Bedlam's Raiders'la çatışıyoruz. Bu arkadaşlar başlarında Rayvis adındaki bir Gen'Dai'nin (bkz. Kutu) yönettiği bir akıncı çetesi. Klon Savaşları döneminden ele geçirdikleri Konfederasyon droidlerini yeniden programlayıp üzerimize salmak en büyük hobilerinden birisi aynı zamanda. Sizi bilmiyorum ama ben buna özellikle bayıldım, çünkü Jedi'ların "clanker" diye andıkları bu B1 droidlerinin muhabbetlerine doyum olmuyor. Hatta gizlice yaklaştığım akıncı kamplarında ağırdan alıp droidlerin kendi aralarındaki atışmalarını dinleyip güldüğüm oldu bol bol. Bir tek savaş döneminde Jedi'ların korkulu rüyası olan Droideka'ları biraz fazla güçsüz buldum oyunda. İki ışın kılıcı darbesiyle yıkılıveriyorlar, halbuki o kalkanların birkaç vuruşa daha dayanması daha isabetli olurdu. Ama onu da artık "Hatalı droideka'ymış zaten bunlar" diyerek sineye çekiverelim, n'apalım…

Bedlam Raiders dışında yine gezegenine göre çeşitli yaratıklar ve doğal yaşam, belkemiğini Stormtrooper'ların oluşturduğu İmparatorluk güçleri tabii ki başlıca savaştığımız düşmanlar arasında. Peki biz bütün bu düşmanlarla niye çarpışıyoruz, ne alıp veremediğimiz var? İmparatorluk'la alıp veremediğimiz belli zaten; onu geçiyorum. Ama Bedlam Raiders'la çatışmamız aslında aynı şeyin peşinde koşuyor olmamızdan kaynaklanıyor: High Republic dönemine (bkz. Kutu) ait bir anahtar. Bu konuda hikâyeyi çok açık etmek ve sürprizleri bozmak istemiyorum ama Koboh'un Jedi Düzeni'nin altın çağı olarak anılan bu döneme dair bolca yapıyı içermesinden mütevellit Cal da bu kalıntıları araştırma fırsatı yakalıyor. Jedi Düzeni'nin çökmüş olduğu dönemde altın çağına dair bilgi kırıntıları bir hayli kıymetli olduğundan bu kısımları oynamak ve keşfetmek gayet keyifli. Arada mini tapınaklarda çeşitli bulmacalar çözmek de konsepte gayet iyi oturmuş. Ancak Koboh ve onun parçalanmış yıldızındaki asıl gizemler bir noktada Cal'ı bağlarının kopmuş olduğu bir diğer noktaya yöneltiyor: Jedha'da Jedi arşivlerini baştan kurup düzeni diriltmeyi kendisine görev edinmiş Cere'e. Böyle böyle eski ekibimiz ufaktan tekrar bir araya geliyor, yeni isimler kadroya ekleniyor ve Cal'ın bu macerasındaki amacı ufak ufak şekillenmeye başlıyor. Hikâyenin bu yanıyla ilgili tek problemim biraz fazla sabit hızda gitmesiydi ancak neyse ki sonlara doğru vitesi çok hızlı arttırarak beni tatmin etmeyi başardı yine. Hikâye konusunda da ilkinin altında kalmamış yani oyun, içiniz rahat olsun.

Toparlayacak olursam, Respawn gerçekten dersine çok iyi çalışmış. Zayıf noktaları tek tek tespit edip buralardan yürümüş ama (en azından benim oynadığım PC sürümünde) bir noktada çok fena çakılıp kalmış yine: Teknik problemler. Fallen Order'ı oynarken de düşmanların havadan düşmesi, yerin dibine girmesi gibi sorunlarla karşılaştığımı hatırlıyorum çıkış öncesi sürümünü oynadığım için ama ne yazık ki Survivor bu konuda bambaşka bir kulvara geçmiş. Ara sahnelerin ses senkronunun neredeyse sürekli kayması ve tahminimce bu senkron sorunundan kaynaklı sorunlar yüzünden aynı boss savaşını 4 kere baştan kazanmam gerektiğini biliyorum; çünkü her ara sahneye geçişte pat diye çöktü oyun. Oyun çıktıktan sonra da benim bahsettiğim sorunlara ek olarak feci optimizasyonu yüzünden bolca eleştiri oklarına hedef oldu (haklı olarak). Gelen bir iki yama durumu biraz toparlasa da sorunsuz bir oyun tecrübesi için biraz daha beklemek isteyebilirsiniz; aklınızda olsun o da.

Bir süre sonra anılarda bırakacağımızı umduğum teknik sorunları bir kenara koyarsak, Fallen Order'ı sevdiyseniz bunu daha da bir bağrınıza basarsınız ama. Her açıdan ilkinden eksiği yok, fazlası var zira.

TÜR: Aksiyon / Macera | **GELİŞTİRİCİ:** Respawn Entertainment | **YAYINCI:** EA | **FİYATI:** 1200₺(Steam), 1400₺(PSN, XBL)

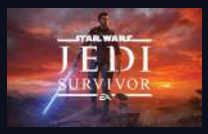
+

- İlk oyundaki eksiklerinin üzerine gidip kapatmış
- Bounty sistemi, Holotactics gibi yan aktiviteler eğlenceli
- Pyloon's Saloon'u geliştirmek ve oradaki muhabbetleri dinlemek keyifli
- High Republic dönemini keşfetmek güzel
- Hızlı seyahat ve tam anlamıyla açık dünya oyunu ferahlatmış
- Işın kılıcı stilleri farklı ve başarılı
- Keşif, bulmaca, dövüş döngüsü güzel ayarlanmış
- Karakter özelleştirme ve kişiselleştirme müthiş tatmin ediyor

–

- Coruscant biraz göstermelik ve küçük kalmış
- Yoldaş sistemi yapmışsınız ama neredeyse hiç kullanmamışsınız!
- Teknik problemler ve bug'lar

9



Son Karar

Önceki oyunun zayıflıklarından kurtulmanın yanında bu yanlarını güçlendirmiş nefis bir Star Wars tecrübesi var karşımızda. Ah bir de teknik problemlerinden kurtulmayı başarabilseymiş...

CARD SHARK

Bir kart seçin, herhangi bir kart...

GAYE BÜYÜKBAŞ

Adını "Card Sharp" gibi "kumarda göz korkutan, eli çabuk, kazanması olası kişi" anlamına gelen terimlerden biri olan "Card Shark"tan almış bu oyunu ilk gördüğümde basit bir poker oyunu olduğunu düşünmüştüm. Yedi saatlik bir serüvenin sonundaysa yanılmış olduğumu ve Reigns'in geliştirici ekibinin elinden bir başarılı işin daha çıkmış olduğunu rahatlıkla söyleyebiliyorum.

Günlük hayatta kullanılan birçok kart hilesini öğrenmek, poker hilebazı olma yolunda ustalaşmak ve birisi karşımda yapsa şaşırma olasılığımın olabileceği numaraları karşımdaki rakibe fark ettirmeden yapabilmek güzeldi. Peki yedi saat boyunca kumarbazlık yaptıktan sonra ne elde ettim? Kağıt kumarında uygulanmış ve uygulanabilecek bir sürü hilenin nasıl yapıldığını gözlemlemiş oldum ve bunları küçük yönlendirmelerle deneyimlemek bana oldukça keyif verdi. Ayrıca bütün bunların tarihi bir zamanda geçmesi, bir hikâyeyle birleştirilmesi ve oyunun içindeki görsel uyumluluklar bu deneyimi çok daha zenginleştirdi. Hakkını vermek lazım ki 12. yüzyıl Fransa'sında geçen bu oyundaki mekanların ve karakterlerin tasarımları oldukça hoş ve konsepte uyumlu görünüyor.

"Her şey, 1423 yılının puslu bir sabahında, Fransa'nın güneyindeki Pau'nun yakınlarında başladı..."

Garsonluk yapan karakterimiz Eugene'in oyunun en önemli isimlerinden biri olan The Comte'nin şarabını yenilediken hemen sonra aldığı bir teklifle başlıyor hikâyemiz. The Comte, Eugene'e garsonluk işini paraya çevirebilmesi için bir teklifte bulunuyor ve oyundaki en basit kart numaralarından biri olan "The Bottle Of Cahors"u öğretiyor. Bu numarada The Comte'nin rakibinin şarabını doldururken göz ucuyla kartlarına bakıyor, masayı silerken bezi sürme şeklimizle de bu kartın hangi gruba ait olduğunu ifşa ediyoruz. Örneğin rakibin elinde üç tane kupa varsa bezi saat yönünde, karo için ise soldan sağa sürüyoruz. Aynı masada art arda oyun kazandıktan sonra hikâye gereği şüphe uyandıran Comte ile Eugene, buradan ayrılıp göçebe bir yaşamla bölge bölge gezerek kumarbazlık yapmaya başlıyor. Bir nevi öğreti sayılan bu bölümden sonra da asıl hikâye başlıyor.

Oyunun geri kalanında harita üzerindeki toplam yirmi dört bölgeyi teker teker gezip, poker masalarına oturmadan önce The Comte'den farklı numaralar öğrenmeye devam ediyoruz. The Comte, bize hileyi nasıl yapmamız gerektiğini ve püf noktalarını anlatıyor. Tabii İstersek bu kısımda tekrar tekrar pratik yapabiliyor ve numarayı iyice öğrenebiliyoruz. Bu önemli, çünkü kart numaralarını yaparken hızlı olmamız gerektiğinden el çabukluğu kazanmamız şart. Hileler sırasında zaman kaybedip de ekranın altındaki çubuk dolmaya başladıkça rakibiniz hile yaptığınızdan şüphelenmeye başlıyor. Burada gerçekçilik adına oyunu kaydetmek gibi bir şansınız da yok; kumarda paranızı kaybederseniz kaybetmişsiniz demektir.

Bu oyunda ölmek de var ve bu durumda tek kaçış yolunuz ya The Death isimli iskeleti (bildiğimiz Azrail) pokerde yenmek ya da parayla bedelini ödeyerek son otomatik kayda dönmek. Ama riske girip The Death ile poker oynarken hile yaparken yakalanırsanız kaydınız siliniyor. Gerçekten başarılı bir düzenbaz değilseniz bunun bedelini ödüyorsunuz anlayacağınız. Oyunu oynarken bütün bu basit ama etkili detaylar sayesinde hissettiğim gerilimi ve ciddiyeti takdir ettim.

Tabii düzenbazlık üzerine kurulu bu oyunda pokere hile karıştıran tek kişi siz değilsiniz, ileride karşınıza hile yapan başkaları da çıkıyor ve onların hilelerini bozmaya çalıştığınız zamanlar da oluyor.

Haritadaki kart işaretli yerler hikâyenin gidişatını etkilerken para işaretli yerler kumar oynayıp para kazanmanız için varlar. Olur da hikâyeyi ilerlettiğiniz kumar oyunlarında paranızı kaybederseniz, bu yerler sayesinde tekrar para kazanıp hikayeye devam edebiliyorsunuz.

İyi güzel de, o son hiç oldu mu?

Bölgeleri açmaya başladıkça oyun farklı bir yere doğru gidiyor. Tam monotonlaşacak dediğiniz sırada başka karakterleri tanımaya ve farklı entrikaları ortaya çıkarmaya çalışıyorsunuz. Güzel de oluyor. Bir yandan poker oynayıp para kazanırken diğer yandan karakterleri sorgulamak ve hikayenin gizemini ortaya çıkarmaya çalışmak oyuna dair merakı diri tutmaya yardımcı oluyor.

Gelgelelim oyunun sonu bu harika gidişata ve ilginç bir hikâyeye hiç de yakışmamış. Oyun güya altı farklı sona sahip ama bunların neredeyse hepsinde senaryo aynı yere bağlanıyor... Oyunun en sonunda oynanan kumarda bize birkaç seçenek sunuluyor. Siz de haliyle ince ince hesaplayıp, ona göre hareket etmek istiyor ve bunu yapıyorsunuz da. Ama sonuç hüsran. Hikâyeye bir son verilmiş olduğu bile hissedilmiyor. "Altı son" denildiği zaman aklınızda beliren zengin hikâye olasılıkları koskoca bir hüsrana dönüşüyor.

Sondaki eksikliğin hikâye açısından büyük bir yer kaplaması haliyle, eleştirmeden geçmek olmazdı. Ben yine de oyundan keyif almış ve poker simülasyonundan memnun kalarak ayrılmış bir deneyimci olarak, bu oyuna saatlerimi verdiğim için pişman olmadığımı belirtmeliyim. "Buna mı bağlanacaktı yani?" dedim, evet. Ama onlarca Fransız sosyetesini "robe de chambre"ımla bir ava dönüştürmek gayet güzeldi. Aklım hâlâ dolandıramadıklarımda...

TÜR: Macera | **GELİŞTİRİCİ:** Nerial | **YAYINCI:** Devolver Digital | **FİYATI:** 50₺ (Steam)

+

- Klasik müziklerin elitliği harika bir tınıya sahip.
- Karakteristik ve keyifli görseller.
- Oynanışa ve konsepte adapte olmak çok kolay.
- Öğrenilen yeni numaralar ile oynanabilirliğin zenginleşmesi.

-

- Bazı numaralar çok karmaşık, ezberlemek zaman alabiliyor
- Güçsüz ve umursanmamış bir son

7.5

Son Karar

Card Shark yarattığı gerginlik ve gerektirdiği el çabukluğu ile oynanışı gerçekten de yaşatan bir poker oyunu olmuş. Ancak hikâyenin gidişatı başarılı olsa da sonu oldukça sönük kalıyor.

TEKMİLİ BİRDEN

YAHU BİZ KÖTÜ OPTİMİZASYONLU OYUNLARI BUNDAN 10-15 SENE ÖNCE AŞMAMIŞ MIYDIK? NİYE BÖYLE OLDUK YİNE?

MİS GİBİ OYUNLAR ÇIKIYOR, PERFORMANS YERLERDE SÜRÜNÜYOR, OYUNUN İNŞA ETTİĞİ BÜTÜN İYİ NİYET YALAN OLUYOR SONRA. HAZİRAN AYI DA BÖYLE OLURSA KÜLAHLARI DEĞİŞİRİZ CİDDEN...

AYIN ALTIN OYUNLARI

Advance Wars 1+2 Reboot Camp

Horizon: Forbidden West - Burning Shores

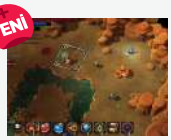
STAR WARS Jedi: Survivor

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ

1. **Locus (Duality)** — Death Unto Dawn: FF XIV
2. **Promise of the West** — Horizon: Forbidden West
3. **Rambler's Reach** — Star Wars Jedi: Survivor
4. **Rogue** — Diablo II
5. **Premonition** — Dark Souls 3

OGZ ONUR LİSTESİ

BAŞA SARMACA

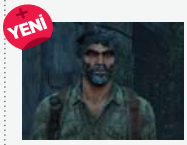


Desktop Dungeons Rewind — Başa sarma mekaniklerinden çok keçilerle meşhur diyorlar ama...

Outer Wilds — Hakkında ne kadar az şey bilirseniz o kadar iyi, o kadar keyifli olan oyunlardan Outer Wilds.

Prince of Persia: Sands of Time — Ya bunun bir Remake'i vardı hani sözde... O n'oldu sahi? 2 sene önce çıkıyordu güya...

NİHAYET PC'YE GELENLER

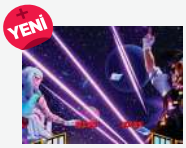


The Last of Us - Part 1 — Gelmese daha mı iyiydi acaba? Pek hoş gelemedi zira... Azıcık daha stabil gelseymiş ne güzel olurmuş aslında...

God of War — Bak bu nefis gelmişti işte PC'lere. Optimizasyonu tam, oyun taş gibi. Bir Atreus biraz zıpçıktıydı ama sonradan sevdik onu da.

Returnal — PC'de ikinci baharını yaşayan Playstation oyunlarından birisi de Returnal. Zor ama biraz, uyaralım...

KAFA SALLAMACA



God of Rock — Ritimli dövüş oyunu mu? Sandığınızdan daha yakında. Sorunlarını görmezden gelebilirseniz tabi...

Metal: Hellsinger — Kendini tekrar etse de değişik bir şeyler denemeye çalışmasıyla takdirimizi kazandı aslında.

Valfaris — Kafa sallamak için oyunun ritim oyunu olmasına gerek yok. Kendinizi müziklere bir kaptırın yeter...

PALETİMİZ ELİMİZDE

Passpartout 2 — Sanat sanat için midir, yoksa oyun için midir? İçindeki sanatçıya seslenmek isteyenleri buraya alalım!

Chicory — "Çok renkli" bir macera oyunu Chicory. Üstelik de renkleri siz seçiyorsunuz. Daha n'olsun?!

Eastshade — Şöyle doğada gezeyim, paletime gördüklerimi çizeyim diyorsanız tam rahatlamalık!

JEDİ SİMÜLASYONU

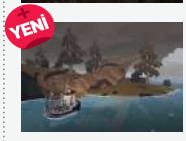
Jedi: Survivor — Optimizasyon ve performans sıkıntıları olmasa gayet sağlam oyun aslında :(

Jedi Academy — Üzerinden kaç sene geçmiş, hâlâ dönüp dolaşıp "Ya Jedi Academy mi atsak acaba?" diyorsak bir sebebi var.

Star Wars: The Old Republic — MMO falan ama aslında bayağı da sağlam hikâyesi var ha. Hele Jedi Knight'ınkisi...

KUTULU (DEĞİL CTHULHU)

Sherlock Holmes The Awakend — Aynı oyuna ikinci yenilemeye gerek var mıydı? Bilemiyoruz ama Eser'in incelemesine bakacak olursak değmiş gibi.



Dredge — Bu sulara olta atıyorsanız "Ben balığımı tutar işime bakarım" diyemiyorsunuz ne yazık ki...

Stygian: Reign of the Old Ones — Cthulhu mitosuna dair yapılmış en sağlam işlerden birisi de Türkiye'den çıktı...

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Geeeliiyooor... Tears of the Kingdom geeliyoorrr!!!!

Sabırsızlanıyoruz!!!!

Mayıs '23	
World Turtles	1 Mayıs
The Witch of Fern Island	1 Mayıs
City of Beats	1 Mayıs
Redfall	2 Mayıs
Age of Wonders 4	2 Mayıs
Showgunners	2 Mayıs
Tape to Tape	3 Mayıs
Tiny Life	3 Mayıs
KILLBUG	4 Mayıs
Ravenlok	4 Mayıs
Mia and the Dragon Princess	4 Mayıs
Bare Butt Boxing (Erken Erişim)	4 Mayıs
KAKU: Ancient Seal (Erken Erişim)	4 Mayıs
Swarm Grinder (Erken Erişim)	5 Mayıs
Duru - About Mole Rats and Depression	5 Mayıs
Cook Serve Forever (Erken Erişim)	8 Mayıs
Darkest Dungeon 2	8 Mayıs
Midautumn	9 Mayıs
Occupy Mars: The Game (Erken Erişim)	10 Mayıs
Mechabellum	11 Mayıs
Fuga: Melodies of Steel 2	11 Mayıs
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	12 Mayıs
SubwaySim Hamburg	16 Mayıs
Humanity	16 Mayıs
Tin Hearts	16 Mayıs
Castle of Alchemists (Erken Erişim)	17 Mayıs
Greedventory	17 Mayıs
Last Holiday (Erken Erişim)	18 Mayıs
Firmament	18 Mayıs
I Am Future: Cozy Apocalypse Survival (Erken Erişim)	18 Mayıs
The Outlast Trials (Erken Erişim)	18 Mayıs
Pocket Mirror ~ GoldenerTraum	19 Mayıs
Inkbound (Erken Erişim)	22 Mayıs
Amnesia: The Bunker	23 Mayıs
Fairy Fencer F: Refrain Chord	23 Mayıs
Glitch Busters: Stuck on You	23 Mayıs
Miasma Chronicles	23 Mayıs
Bread & Fred	23 Mayıs
After Us	23 Mayıs
Warhammer 40,000: Boltgun	23 Mayıs
Above Snakes	25 Mayıs
Diluvian Winds	25 Mayıs
The Lord of the Rings: Gollum	25 Mayıs
System Shock	30 Mayıs
Haziran '23	
Street Fighter 6	2 Haziran
Diablo IV	6 Haziran
Final Fantasy 16	22 Haziran

FIRSAT KÖŞESİ

Geçen ay Amazon'da Planescape: Torment görür müyüz demiştim ya... Aha da!

PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- GRID Legends
- Chivalry 2
- Descenders

AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- 3 Count Bout
- Planescape: Torment Enhanced Edition
- Star Wars: Rogue Squadron 3D
- Robo Army
- Kizuna Encounter
- Samurai Shodown IV
- Lake

GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Redfall
- Ravenlok
- Fuga: Melodies of Steel 2
- Amnesia: The Bunker
- Cassette Beasts
- Railway Empire 2
- Farworld Pioneers

EDITTOCHAT

Ali: Kyle Katarn'ı Nights of Rey öldürüyormuş Luke'un akademisine saldırdıklarında.
Can: Rey geceleri öldürüyorsa gündüzleri diriltir, merak etme.
Can: Ayrıca o sahne planlanmış ama kitaptan çıkartılmış sonra, olmuyor yani öyle bir şey.

Göker: Oyun fiyatlarını başka objelerle kıyaslamaya devam. Mesela pek çok oyun 1 kg peynirden ucuz. Hele test peyniri adı altındaki çakma eritilmiş şeyler yerine eski kaşar burgu falan alıyorsanız oyunlar bedava.
Can: Test peyniri iyiymiş… 😂
Göker: Tost*

Ali: Scream filmlerinde hiç çığlık atılmadığını biliyor muydunuz? İlk filmde olmadığını sonradan fark etmişler, sonra da her yönetmen bu geleneği sürdürmüş.
Serpil: Ne güzel trivia'ymış…
Göker: Pulp Fiction'da da hamur kağıt yokmuş hiç.
Serpil: Ben de Lobster'da ıstakoz gördüğümü hatırlamıyorum hiç. Çok ilginç olaylar…
Onur: Ee Lost Highway'deki otoban da gayet yerinde duruyor, kayıp falan değil.
Serpil: Keşke her film John Wick gibi net olsa. Ne göreceğini biliyorsun filmde, yanıltıcı değil.
İhsan: John Wick'te de fitil yok gerçi……
Göker: Lolita adlı filmde de… Neyse, linçlenmeyeyim şimdi yok yere…

YAZ FİLMLERİ DOSYASI

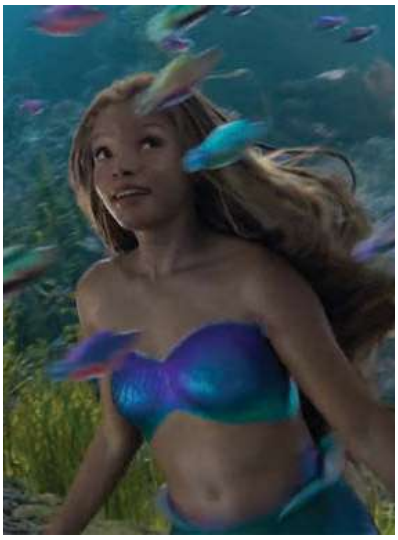
16 Haziran 2023

THE LITTLE MERMAID

YÖNETMEN: Rob Marshall **OYUNCULAR:** Halle Bailey, Jonah Hauer-King, Havier Bardem, Melissa McCarthy

Günümüzde bir Disney filminde oynamak hem müthiş hem de berbat bir durum. Bu ister Star Wars olsun ister eski bir Disney filminin yeniden yapımı, karşınıza muazzam bir hayran kitlesini alıyorsunuz ve tek hatanızda sizi silmek için hazırlar. Elinizde müzikalleri gayet iyi kıvıran Rob Marshall gibi başarılı bir yönetmen olsa dahi yılların kızıl saçlı Ariel'ini siyahi bir oyuncuya oynattığınızda Disney bile olsanız kötü yorumlardan kurtulamazsınız. İşte böyle daha ilk fragmanı bile çıkmadan lanetlenip alay konusu olan bir proje The Little Mermaid. İlk teasera ve sonraki asıl fragmana gelen tepkiler de pek iç açıcı olmadı ve YouTube'da dislike rekoru kırdı şimdiden. Yani işleri zor.

Peki bu tartışmaların ötesinde film nasıl olacak? Öncelikle 1989 yılında yapılan ve Disney'i bir nevi iflastan kurtarıp üst üste klasikler çıkartmasına vesile olan orijinal filmden bir saat daha uzun bir yapım izleyeceğiz. Ariel rolündeki genç yetenek Halle Bailey Disney Channel'dan çıkma henüz çok yeni bir oyuncu ve insanlarda bu denli büyük bir iz bırakmış filmin yeniden yapımının tüm yükü de onun omuzlarında. Ben fragmanlarda özellikle bakışlarını biraz donuk buldum ama tüm filmi görmek lazım elbette. Ayrıca çoğunluğun şikayetçi olduğu bir diğer konu da sualtının



fazla karanlık olmasıydı. Bunu da renkleri biraz açarak gidermeye çalışmışlar ana fragmandan gördüğüm kadarıyla ama bu sefer de efektler sırıtmış. Hele hele Avatar 2'nin su altı sahnelerini gördükten sonra The Little Mermaid iyice sıkıntılı gözüktü bana. Öte yandan projenin tecrübeli ellere teslim edilmiş olması önemli bir detay, sonuçta yönetmen Marshall Chicago, Memoirs of Geisha ve Marry Poppins Returns gibi işlerde imzası olan biri ve onun filme eklediği bir saatlik sürede neler göreceğimizi şahsen oldukça merak ediyorum.

Hayran kitlesi ellerinde zıpkınlar ve meşalelerle filmi suların en dibine gömmek için gün sayarken bu proje son anda Disney+ filmliğinden sinemalara kaydırıldıysa Fare'nin bir bildiği vardır diye düşünüyorum. Siz yine de beklentileri çok yükseltmeden izleyin derim, zira Disney'in bu seri üretim yeniden yapımlarından pek bir medet ummamayı öğrendik artık.

EREN

2 Haziran 2023

ACROSS THE SPIDER-VERSE

YÖNETMENLER: Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson
OYUNCULAR: Shameik Moore, Hailee Steinfeld, Oscar Isaac, Jake Johnson

Çizgi roman uyarlaması animasyon filmlerden görmeye alıştığımızın çok üzerinde bir çizim tarzı ve tatlı hikâyesiyle 5 SENE ÖNCE Spider-Man fanlarını mest eden Into the Spider-Verse'ün devamını bekleye bekleye bir hal olmuştuk. Across the Spider-Verse zamanı nihayet geldi çattı ve benden duymadınız ama (kendiniz gördünüz çünkü muhtemelen) fragmanlar harika görünüyor.

İlkinin senaryosu bana biraz fazla standart gelmişti, Across the Spider-Verse'ün fragmanlarda bıraktığı ipuçlarıysa daha spesifik bir şekilde tanıdık; Across the Spider-Verse tanıtımları Jonathan Hickman'ın Fantastic Four hikâyesini getiriyor aklıma. Zira Across the Spider-Verse'te, Rick and Morty'deki Council of Ricks'in de esin kaynağı olduğunu düşündüğüm Interdimensional Council of Reeds'e benzer bir Spider-Man varyantları toplaşması görüyoruz. Kuruluşun lideriyse 2099 senesinin Spider-Man'i olan Miguel O'Hara anlaşılan. Tabii benzerlikler bu kadarla da kalmıyor, zira fragman bas bas "Miles çoğunluğun iyiliği ve ailesi arasında bir seçim yapmak zorunda kalacak" diye bağırıyor ki bu da direkt olarak Jonathan Hickman'ın hikayesindekiyle benzer bir damar. "Elbette Miles hem sevdiklerini hem de evreni kurtarmanın bir yolunu bulacak" diyebilirsiniz, öte yandan nasıl büyük güç büyük sorumluluk getiriyorsa, Spider-Man olmanın da yanında trajedi getirdiğini da inkâr edemeyiz zira Miles oyunda babasını, çizgi romanlardaysa annesini kaybeden bir karakter.

Filmdeki çoklu evren tehlikesiniyse uzayda, zamanda ve yetmiyormuş gibi boyutlar arasında açtığı kapılarla seyahat edebilen The Spot yaratacakmış. Kendisi öyle ahım şahım, çok bilinen bir çizgi roman kötüsü değil. Hem bu sebeple hem de fragmanlarda gördüklerimiz filmin merkezine oturmaktansa bir senaryo aracı olarak kullanılacağını düşündürtüyor bana ve yine bir başka çoklu evren bombası ve Jonathan Hickman gözdesi Molecule Man'i aklıma getiriyor. Tabii farklı bir markanın önemli bir öykü-süyle benzerlikler taşıması bu film bağlamında olumsuz bir şey değil, tersine dediklerimde haklıysam gayet harika bir esin kaynağı seçmişler. Bu yüzden Spider-Man: Across the Spider-Verse'ün 2 Haziran gelip çattığında bizlere ilk filmden daha bile iyi bir hikâye anlatması ihtimalinin azımsanamayacak olduğunu düşünüyorum. ■ ONUR

ELEMENTAL

26 Mayıs 2023

YÖNETMEN: Peter Sohn **OYUNCULAR:** Leah Lewis, Mamoudou Athie, Ronnie Del Carmen, Shila Ommi

"Biz ayrı dünyaların insanlarıyız, birlikte olamayız" demenin Pixarcası diye özetleyebilirim Elemantal'ı. Zira olayların geçtiği şehirde toplu taşıma kısımları hariç her element kendi bölgesinde yaşamını sürdürüyor. İşte bu bol partikül efekti gerektiren ortamda (ki filmin karelerini renderlamak için 151,000 çekirdek toplamlı bir işlemci gücü gerekmiş. Kıyas yapmak adına ilk Toy Story için 249 çekirdek kullanılmış) filizlenen bir aşkı izleyeceğiz. Ember ateş elementine mensup ve tez canlı biriyken Wade su gibi aziz ve naif bir kişilik. Karşıtların birbirini çekmesi kanununa göre de aralarında yaşanan çekim tüm engelleri aşmaya doğru büyüyen bir ilişkiyi başlatacak.

Film görsel olarak muazzam duruyor ve 7 yıl süren yapımına büyük emek harcandığı her karesinden belli. Son dönemin trendi olan Amerika doğumlu Asyalı öykülerinden birisi ayrıca; tıpkı geçen yılın Turning Red'i gibi. Yaklaşık 23 yıldır Pixar'da çalışan yönetmen Peter Sohn Kore göçmeni bir ailenin mensubu ve filmde Ember ve Wade'in ailelerinde bu Uzak Doğulu hissini bolca alacağız. Bir yandan baktığımızda Pixar'ın ilk kez bir romantik komediye imza attığını görüyoruz, muhtemelen bu işin altından da başarıyla çıkacaklardır.

Tabii filmin çocuklara yönelik olacak olması bizi bolca yan espriye, karakterlerin şaklabanlıklarına vs de maruz bırakacak ama şimdiden en azından bir mendili hazırda tutun derim. Sonuçta Pixar bu, duygu damarına bastı mı insan kendini tutamayabilir. Şimdiden önümüzdeki yılın Oscar'ı kucaklayan animasyonuna bakıyor olabiliriz, öyle olmasa bile gayet eğlenceli bir seyirliğin bizi beklediği kesin. ■ EREN

FAST X

19 Mayıs 2023

YÖNETMEN: Louis Leterrier **OYUNCULAR:** Vin Diesel, Michelle Rodriguez, Jason Momoa, Jason Statham, John Cena, Tyrese Gibson, Jordana Brewster, Brie Larson, Charlize Theron

Ne bileyim be okur, hep sevmişimdir Fast & Furious serisini de, şu 9. film beni bayağı bir soğuttu. Galiba biraz şeyden, hani bu seri kendini çok ciddiye alan bir seri olmadı hiçbir zaman ama kendiyle dalga geçen bir seri de olmamıştı 9'a kadar, ondan. 10 ise, en azından karşıdan bakınca kendini toparlamış gibi duruyor biraz.

Anlatacak çok şey yok, Don'ın ailesi yine tehlikededir ve gerisi malum. Bol bol araba, bol bol patlama, Vatikan'da yuvarlak dev bir bombayla Rocket League oynamaca, her iki taraftan gelen yakıt kamyonları çarpışıp patlarken arabayla barajdan atlamaca... Filmin zaten coşmuş kadrosuna Jason Momoa ve Brie Larson da ekleniyor, misler gibi oluyor.

Anladığım kadarıyla ufaktan bu kadroyu bırakıp anahtarı yeni nesil oyunculara teslim etme gibi bir plan var bu arada. Bu filmle mi olur, sonrasında mı olur, birden mi olur, yavaş yavaş mı olur bilmiyorum ama son viraja yaklaşıyoruz galiba. ■ ÖMER

TRANSFORMERS 5: RISE OF THE BEAST

YÖNETMEN: Steven Caple Jr. **OYUNCULAR:** Michelle Yeoh, Pete Davidson, Ron Perlman, Peter Dinklage

9 Haziran 2023

Hani böyle küçüklüğünüzde izlediğiniz ve durduk yere sizde inanılmaz bir etki yaratan çizgi filmler olur ya, Transformers: Beast Wars benim için o yapımlardan biri. Fakat yani 1996'dan bu yana ne kadar yaşlanmış o grafikler, aman yarabbim! Ne korkunç eciş bücüş bir şeye dönüşmüş… Şimdi bakınca benim küçükken aldığım o keyfi anlamanız zor açıkçası ve suç sizde değil.

Fakat işte bu nedenledir ki, Transformers filmlerinden biraz yorulmuş olsak da Rise of the Beast için çok heyecanlıyım.

Çizgi dizinin içindeki kadar aşk, aldatma, yalan ve komplo olur mu? Hiç sanmıyorum. (Evet, öyle bir çizgi diziydi işte Beast Wars.) Ama eski günlerin hatrına birbirinin yerden vuran robotları izleriz. Allah için güzel yapıyorlar efektlerini. Tam buzlu kahveyi alıp girmelik, çıkışta Mekdanıs yemelik film işte. ■ GÜLHİS

SUZUME NO TOJIMARI

YÖNETMEN: Makoto Shinkai **OYUNCULAR:** Nanoka Hara, Hokuta Matsumura, Eri Fukatsu

26 Mayıs 2023

Bakın, bu film bana "Bir kız sandalyeye aşık oluyor" diyerek pazarlandı tamam mı! Hayır, bu seni neden cezbetti, abi ne tuhaf bir insansın lan demeden siz, ben işi daha da beter hale getireyim: Geçmiş D&D oyunlarından birinde bir sandalyeyle evlenmiştim. Çok uzun hikâye. Anlatamam. Ya da anlatırım ama yeri değil. *(Bunu anlatman için seni önümüzdeki aylarda sıkıştıracağım, haberin olsun. -Can)*

Suzume no Tojimari'de çok az sandalye aşkı var. Gerçi var olması bile acayip ama neyse. Yine de, farklı boyutlara yapılan seyahatler, fedakarlık ve sevgi üzerine keyifli bir hikayesi var. Hem yakın zamanda One Piece'i sollayarak en çok hasılat elde eden anime filmi de olmuş kendisi. Bu yaz acayip bir maceraya atılmak isterseniz Suzume no Tojimari'ye bir şans verin.

Ayrıca, sandalye sevgisi her gerçek olduğunda bir liram olsaydı şu anda iki liram olurdu. Evet, çok para değil ama iki kere bile gerçekleşmiş olması tuhaf bence. ■ GÜLHİS

MISSION: IMPOSSIBLE DEAD RECKONING PART ONE

YÖNETMEN: Christopher McQuarrie
OYUNCULAR: Tom Cruise, Hayley Atwell

12 Haziran 2023

Tom Cruise önderliğindeki Mission: Impossible serisi artık iki bölümlük Dead Reckoning ile nihayete erecek. Serinin yedinci filmi olacak olan Dead Reckoning Part One ile Ethan Hunt, kendisinin en zorlu görevine çıkmış olacak. Bu da tabii ki daha zorlu ve bizler için daha heyecanlı aksiyon sekansları demek. Zaten Mission: Impossible, aksiyonu sayesinde 1996'dan beri adını unutturmadı. Ve Tom Cruise'un etkisi azımsanamayacak kadar fazla.

Bunda tabii ki dublör kullanılmadan çekilen sahnelerin etkisi var. Top Gun: Maverick'in gişeyi alt üst etmesinin sebeplerinden biri de işte bu "gerçekçi" hissi karşıya geçirebilmesiydi. Tom Cruise, Dead Reckoning Part One ile de bu "yaramazlığa" devam etmiş ve motorsiklet ile uçurumdan atlamış bu kez. Bunun için de tam 500 kez uçaktan paraşütle atlamış. İşte bu adanmışlık sebebiyle Dead Reckoning'in sinema parasını bir köşeye ayırdım şimdiden.

Uzun soluklu bir seri olmanın avantajlı tarafı da ana karakterleri tanıtmaya gerek kalmadan konuya balıklama girebilmek oluyor. Ethan Hunt'ın ekibi yine aşina olduğumuz Benji Dunn, Luther Stickell ve Ilsa Faust'tan oluşuyor. Fallout'ta gördüğümüz beyaz elbiseli abla The White Widow da var üstelik. He ona rağmen hikâyeyi ikiye bölmüş olmaları da şaşırtıcı açıkçası. Derinlikli bir senaryo Mission: Impossible'da çok sık gördüğümüz bir şey değil. Belirli bir hikâye örgüsü Fallout'ta falan vardı ama bu kez seri sonu diye ekstra özenilmiş olabilir. Tabii buradaki endişe de ilk filmin yarım kalmış gibi hissettirip hissettirmeyeceği. Benim radikal bir hikâye beklentim var ama ilk filmde görür müyüz o da meçhul.

Normalde Part One 2021'de, Part Two da 2022'de çıkacaktı ama filmler birkaç kez ertelendi. Bunda pandemi ve Top Gun: Maverick'in büyük etkisi var. Ancak şu ana kadar gördüklerimiz ve filmin yönetmeninin son iki filmi de yönetmiş Christopher McQuarrie olması ümitleri taze tutuyor. Yaşlanmamış olmasa benim için Tom Cruise karizması da yetecekti ama bazı ürünlerin raf ömrü yıllar geçtikçe bitiyor maalesef. ■ MERT K.

THE FLASH

YÖNETMEN: Andy Muschietti
OYUNCULAR: Michael Keaton, Sasha Calle, Ben Affleck, Ezra Miller

16 Haziran 2023

Yaz filmlerimiz arasında bir yanda iyi de olsa kötü de olsa isimden gişe yapacak Fast and Furious, Transformers ve Indiana Jones gibi kodamanlar var, diğer yanda da ne gişe yapacağını ve ne kadar iyi olacağını cidden tahmin edemediğim The Flash var. Bir yanda seçim umutlarımız gibi DC umutlarımız da yüksek; James Gunn evreni devralmış, hali tavrı yurdum politikacılarından daha güven verici. Michael Keaton da dile kolay 30 sene sonra kauçuk kostümünü giyip Batman rolüne geri dönüyor; Ben Affleck bir arkadaşa bakıp çıkacak. Film Spider-Man: No Way Home gibi bir yıldızlar geçidi olmasının yanında 2011 senesinde DC çizgi romanlarını başa saran The Flashpoint'in de serbest bir uyarlaması. Zack Snyder elinde çok saçmalayan, Snyder gittikten sonra nasıl becerdiyse daha da çok saçmalayan DC sinematik evrenini sıfırlamasını bekliyoruz. Öte yandan filmin yönetmeni Stephen King'in IT'ini ikinci kısımda efekte janjana abanıp rezil eden Andy Muschetti, başrolü ise

son dönemlerde bir GTA ana karakteri gibi davranmasıyla gişesine fena darbe vuran Ezra Miller. Bu sene en çok merak ettiğim iki şey, bir seçim sonucu, iki The Flash'ın akıbeti. The Flash bekleyişi gerilimli bir bekleyiş yani.

Filmin etrafını çevreleyen bu kadar gerilim faktörü arasında normalde çizgi roman fanlarının kafasını en çok kurcalaması gerekecek ince detaylar da boğulup gidiyor elbette. Mesela The Flash'ın yeni kostümünü yorumlayan insan yok yahu çevremde? Veyahut bir kişi bile Speed Force efektinin fragmanda bol keseden sarı kullanıldığını ama Snyder mavisinin Batsuit'ten bozma kostüm giyen diğer Flash'ta olduğunu tartışmadı. Yeni evreni kuracak kişi eski Barry olmayacak da, film sonunda sinematik evrenin as ve esas koşucusu aynı oyuncunun canlandırdığı yepyeni bir karakter mi olacak? Fragmanda Barry'nin "Kimse ölmeyecek" deyişi, filmde Zod'un ana odak noktalarından biri olması insanın aklına çok şey getiriyor. Yoksa Snyder evreninin en çok tartışılan kararı olan Zod'un ölümü, bu filmin etrafında döndüğü anlardan biri mi olacak? Peki esmer Supergirl Kara Zor-El değil de Clark Kent'in dişi versiyonu mu? Beyin yakan sorumuz bol, cevaplar tatmin edici olacak mı ileyip göreceğiz bakalım. ■ ONUR

30 Haziran 2023

INDIANA JONES AND THE DIAL OF DESTINY

YÖNETMEN: James Mangold **OYUNCULAR:** Harrison Ford, Mads Mikkelsen, Phoebe Waller-Bridge, John Rhys-Davies

Yıllar yıllaaar sonra dördüncü ve son Indiana Jones filmine neredeyse kavuşmak üzereyiz. Efendim? Bu aslında beşinci film mi? Kusura bakmayın ama bu bahsettiğiniz Kingdom of the Crystal Skull alt başlıklı filmi hiç duymadım, o yüzden izninizle bu yeni filmden bahsetmeye dönmek istiyorum.

Dial of the Destiny'ye kavuşma sürecimiz bayağı bir sancılı geçti aslında. İlk defa 2016 yılında resmi olarak duyurulmuş olan film önce film endüstrisindeki sorunlardı, sonra Covid'di derken 2021'e kadar bir türlü prodüksiyona giremedi. Ama bu kadar bekledikten sonra birçok açıdan özel bir Indiana Jones tecrübesi olacağına şüphe yok. Zira bu Steven Spielberg'ün yönetmen koltuğuna oturmadığı ilk Indiana Jones filmi olacak. Bu sefer filmin yönetmen koltuğuna geçen isim James Mangold'u çoğu kişi tarafından X-Men konulu filmlerin en iyi örneği sayılan Logan'dan biliyoruz. Harrison Ford'un da "Indiana Jones'un kamçı ve şapkasını kimseye bırakmaya niyetim yok" dediğini ve resmen bu filmle birlikte artık karakteri emekli edeceği düşünülürse, görüp görebileceğimiz son Indiana Jones filmi olacak. Steven Spielberg filmin ön gösterimini izleyip "Valla misler gibi bir Indiana Jones filmi olmuş" dediğinden umutlar yükseldi, hayal kırıklığı olmaz umarım.

Bir süredir fragmanları dönen Dial of Destiny'de tabii ki Indy'nin karşısında yine Naziler var. Baş Nazi olarak Mads Mikkelsen'i izleyeceğimiz filmde bu sefer peşinde koşulan kadim artefaktsa tarihin akışını değiştirebileceği iddia edilen Dial of Destiny. Harrison Ford'u 25 dakikalık giriş sahnesinde gençleşmiş olarak göreceğimiz sahnelerin CGI değil de çok önceden çekilip kullanılmamış sahnelerden olacağı, John Rhys-Davies'i fragmanda bir kez daha Sallah rolünde "GIVE THEM HELL INDIANA JONES!" diye bağırırken gördüğümüz film şu an için gayet heyecan verici duruyor doğrusunu isterseniz. Zaten Indiana Jones'un o macera ve arkeoloji damarını yakalayabilen bir avuç film varken son bir kez sinemalara akmayalım da ne yapalım Indy için?

30 Haziran'a daha 2 ay var, ben o arada yıllık eski Indiana Jones üçlemesi açıp tekrar izleme rutinimi gerçekleştireyim en iyisi. Efendim? Kingdom of the Crystal Skull mı? Hiç duymadım. Belki Dial of Destiny tarihin akışını o film hiç olmamışçasına kesip atmıştır... ■ CAN

ASTEROID CITY

23 Haziran 2023

YÖNETMEN: Wes Anderson **OYUNCULAR:** Jason Schwartzman, Scarlett Johansson, Tom Hanks

Filmde yer alan oyuncuları yazarak başlasam muhtemelen başka bir şey söylemeye yer de kalmaz gerek de. Onun yerine kısaca Wes Anderson diyerek başlayacağım. Bir filmin altında Wes Anderson imzası varsa o film beşerli onarlı Hollywood yıldız takımlarıyla paket halinde geliyor. O yüzden filmin posterindeki yaklaşık 20 meşhur oyuncudan oluşan, Jeff Goldblum'un ancak son sıradan girebildiği listeyi siz daha sonra inceleyin.

50'li yıllardan birinde, Birleşik Devletler'in dört bir yanından seçilmiş öğrenciler ve aileleri yıldızları gözlemlemek üzere çölün ortasındaki bir kasabada, dev krateriyle meşhur Asteroid City'de buluşur. Ya da onlar buluştuğu için çölün ortasındaki bu yer kasabaya dönüşür, emin değilim çünkü o kısım fragmanı izlerken biraz belirsiz hale geldi benim için. Tabii ki gözlemlerini yapıp evlerine dağılmalarını değil, "dünyayı değiştirecek" bazı sürpriz olayların gerçekleşmesini izleyeceğiz *Asteroid City*'de. İşin içinde uzaylılar falan da var.

Bu aralar TikTok'taki Wes Anderson akımı yüzünden Asteroid City'nin fragmanını izlerken yine çok iyi bir Anderson taklidi diye düşündüm itiraf edeyim ki. Yönetmenin renkleri, kareleri, kamera hareketleri, karakterleri ve onları çevreleyen setleri öylesine kendine has ve aynı zamanda artık öylesine tanıdık ki, filmin Wes Anderson – Roman Copolla elbirliğiyle yazılmış senaryosu dışında kalan her şey şimdiden belli gibi. Eski filmlerini bile tekrar tekrar izleyen benim gibiler için bu bir sorun değil elbette ama yakın zamanda bir değişik Wes Anderson görsek fena olmayacak.

Tüm gezegeni etkileyecek bir olayın ortasında sıcak bir aile hikâyesi de anlatacak olan bu yeni klasiği en çok da önceki Wes Anderson filmi olan *French Dispatch*'i unutmak için heyecanla bekliyorum. Kamera aniden yana kaysın, Asteroid City hemen başlasın. ■ SERPİL

OPPENHEIMER

YÖNETMEN: Christopher Nolan
OYUNCULAR: Cillian Murphy, Emily Blunt

21 Temmuz 2023

Christopher Nolan adı başlı başına Oppenheimer'ı takip etmek için yeterli aslında. Dunkirk gibi yaşanmış bir olayı ele alıyor ve yine Dunkirk gibi 2. Dünya Savaşı zamanında geçiyor yaşananlar. Ve (ben dahil) genel çoğunluk Nolan'ın, Dunkirk'te kendi seviyesinin altında bir iş yaptığını düşünüyor.

Tabii yaşanmış bir hikâyeyi ele aldığınız için senaryoyu istediğiniz gibi eğip bükemiyorsunuz. Bu da Nolan gibi hikâyeyi dallandırmayı budaklandırmayı fazlasıyla seven bir yönetmen için zorlu bir görev haline dönüşüyor. Neyse ki Oppenheimer'da bunun önüne geçilebilir. Çünkü Robert Oppenheimer'ın saygıdeğer bir bilim insanı oluşundan atom bombası yapımındaki liderliğine kadar olan sürede ve sonrasında yaşadıkları kendisini çok değiştirmiş. Manhattan Projesi gibi devasa bütçeli bir proje, yalnızca Oppenheimer'ı değil diğer bilim insanlarını da kapsıyor ayrıca.

Teknik anlamdaki beklentileri değiştirmeye gerek yok ama. Nolan'ın yeşil perdeyi olabildiğince az kullandığı zaten malum. Artık ölüyü bile diriltebilen bu post-process teknolojileri hâlâ Nolan'ın sevdiği bir şey değil. Oppenheimer'da da bunun değişmeyeceğini fragmanda gördüğümüz Trinity Test sahnesinde herhangi bir yeşil perde kullanılmamasından çıkarabiliriz. Üstelik Nolan işleri bir tık daha öteye götürmüş ve sırf bu film için siyah-beyaz kaydeden, IMAX'e özel bir özel film şeridi yaptırtmış. Bu bile "post-process" değil yani.

Oyunculuklar konusunda da herhangi bir endişe yok. Kadro Oscar'lı ya da Oscar adaylı kaynıyor. Cillian Murphy, Emily Blunt, Matt Damon, Robert Downey Jr, Florence Pugh, Gary Oldman, Kenneth Branagh. Say say bitmiyor. Oppenheimer'ı oynayacak Cillian Murphy tam yerinde bir seçim ama. Hem fiziksel yapısı Robert Oppenheimer'a benziyor hem de Cillian Murphy yani. Üstelik Nolan'ın beş filminde de yer almış birisi. Birbirilerini çok iyi tanıyor olmaları büyük bir artı. ■ MERT K.

BARBIE

YÖNETMEN: Greta Gerwig **OYUNCULAR:** Margot Robbie, Ryan Gosling, Emma Mackey, Will Ferrell, Simu Liu

21 Temmuz 2023

Küçüklüğümden bu yana her bayramda seyranda orijinal Barbie bebeklerinden 1 tanesini almak için beklerdim. Yaşım 25 ve koleksiyonuma sahibim. O yüzden favori aktrislerimden Margot Robbie'yi de bu rolde görmek benim için ekstra heyecan verici. Kendisi gerçekten Barbie gibi bir hanımefendi olduğundan role ancak bu kadar cuk oturabilirdi.

Bana kalırsa günümüzdeki iyi kadın yönetmenlerden birisi olan Greta Gerwig'in yönettiği Barbie filmi geçtiğimiz haftalarda bir fragman yayınladı. Aşağı yukarı nasıl bir şey olacağını görsel olarak anlasak da konusu iki Ken'in Barbie için olan kavgasından daha detaylıdır diye umuyorum. Aynı tarihte çıkacak olan Nolan'ın Oppenheimer'ı kadar kafa yakacak bir şey olmasını beklemiyorum elbette ama saran, temiz bir iş bekliyorum Greta'dan.

Rengarenk Barbie pembesiyle ve adeta göz kamaştıran set tasarımıyla Barbie bize aradığımızı verecek gibi gözüküyor. Aylarca setten çıkan fotoğraflardan, yayınlanan afişlerden sonra internette büyük bir furya çıktı. Barbie'den çıkan her bir içerik resmen altın değerinde. Bir Nolan filmiyle aynı anda çıkacak olması da ayrı ilginç bir olay. Henüz yayınlanmasına çok var fakat şimdiden yapılan özel gösterim incelemelerinde film için "İnanılmaz tiyatral komedisine rağmen beklenilenden daha duygusal" yorumları yağıyor.

Greta Gerwig ve filmlerini azıcık tanıyorsam film Barbie üzerinden feminizme de tatlı dokunuşlar yapar. Kusursuzluğun normlarını kırmak içinse çeşitliliğe de önem verdiği apaçık ortada yönetmenin. Barbie'lerin her renk ve ırkta olduğunu fragmandan da kolayca görebiliyoruz. Greta Gerwig bu işi asla yalnız bırakmaz ve kolaylıkla konuya da yedirdiğine eminim bu düşünce yapısını. Margot Robbie'nin de bu davada kusursuz bir rol sergileyeceğini düşünüyorum. Ryan Gosling içinse izleyenler "En iyi performansı oldu" diye iddialarda bulunuyorlar. Ne kadar doğru izleyince göreceğiz elbette.

2001 Space Oddysey göndermeli fragmanıyla, kostüm ve sanat tasarımıyla ve tabii ki müthiş oyuncu kadrosuyla bize keyifli dakikalar sunmak için geliyor gibi gözüküyor film. Şimdiden heyecanlıyım, o yüzden bana oradan Barbie filmi için iki bilet lütfen. ■ PELİN

EUROPE 2023 STAR WARS CELEBRATION

Gerçek olan bir çocukluk hayali...

PELİN YİĞİT

Her yıl dünyanın en büyük etkinliklerinden birisi olan ve Star Wars hakkında yeni içerikleri yakalayıp haberleri alabildiğimiz Star Wars Celebration bu yıl Londra'da gerçekleşti. Normalde Amerika'da olan bu etkinliğin en son Avrupa'ya geldiği tarih üzerinden yanlış hatırlamıyorsam bir 6-7 yıl geçti. O yüzden Amerika kıtasında yaşamayanlar ya da fuar için özel olarak oraya gidemeyenler için Star Wars Celebration ya bir hayal ya da 6-7 yılda gerçekleşebilen bir mucize olarak kalmaya devam ediyor.

Bense bu yıl çocukluk hayalimi gerçekleştirmek üzerine İngiltere'ye gittim. İnsan gerçekten Amerikalı'ların her yıl ayağına gelen fırsatı görünce ekstra üzülüyor. Çünkü 1 yıl önceden almanız gereken Celebration biletleri 1 saniyede tükendikleri yetmez gibi, İngiltere vizesinin çıkıp çıkmayacağını bilmeden bu riski alıp tonla para vermiş oluyorsunuz. Otel ve uçak bileti de tabii vizeden önce alınması gerektiğinden her şeyin yanma ihtimalini unutmamak gerekiyor. Ola ki bunların hepsi yolunda gitti, işte o zaman Celebration'a hazırsınız demektir. Gerçi o zaman dahi Jedi Master VIP biletlerinden almadığınız sürece saatler süren kuyruklarda mağaza gibi yerlere girmek için beklemek zorunda kalıyorsunuz. Tüm bu zorlukları geçersek Star Wars Celebration'ın her Star Wars hayranının en azından bir kez yaşaması gereken bir şey olduğunu düşünüyorum. İmkanlarınız dahilindeyse kaçırmamanızı tavsiye ederim. Sevdiğiniz bir şeyin ortak hayranlarıyla, oyuncularıyla ve cosplayerlarıyla aynı ortamda olmak gerçekten inanılmaz bir tecrübe. Umarım etkinlik biterken duyurulan 2025'teki Japonya Celebration'ının sonrasında Asya kıtasının başka bölgelerinde de görebiliriz bu etkinliği bir gün.

7 - 10 Nisan tarihleri arasında 4 gün süren bu serüvende pek çok olay oldu tabii. Duyurulara geçmeden önce size başıma gelen olaylardan da bahsetmek istiyorum. Öncelikle Türk olduğumuz için böyle şeylerden hem ekonomik hem jeopolitik konum nedeniyle ne kadar geri kaldığımızı tekrar görmüş oldum. Celebration'da bizim haricimizde sadece tek bir Türk'e rastladık. Binlerce kişi arasında görebildiğimiz kadarıyla başka Türk yoktu ne yazık ki. Etrafımda da dahil olmak üzere ne kadar çok Star Wars hayranı Türk olduğunu bildiğim için umuyorum ki bir gün bu durum değişir. *(Belki güzel günler yakındır, kim bilir? -Can)*

Her neyse, ilk günün heyecanıyla trene binip fuar alanına giderken tüm trenin Celebration'a gittiğini görmek inanılmaz keyifli bir şeydi. İlk olayımı da o trende yaşadım. Kalabalıkta ayakta dururken yanımızda oturan bir adamın bizim farklı bir dil konuştuğumuzu fark etmesi üzerine bize iki adet kart uzattığını gördük. Kartı aldıktan sonra bize nereli olduğumuzu, ilk Celebration'ımız olup olmadığını sordu. Sonradan kendisinin Return of the Jedi'da Yakface'i oynayan Sean Crawford olduğunu

Ünlü muhabirimiz Pelin'le fotoğraf çekilmek isteyen cosplayerlar izdiham yarattı...

söyledi. Nereye gittiğimin ve kimleri görebileceğimin o an daha iyi farkına vardım. Celebration'ın kendisi de tam olarak böyle bir ortam işte. Toksik Star Wars fandomundan biraz daha uzak veya toksikliğin en azından gizlendiği, herkesin birbiriyle tanıştığı ve sadece Star Wars konuştuğun koca 4 gün…

Bu olayla keyifli ve gözleri dolu dolu bir şekilde giriş yaptık ilk güne. Yalnız organizasyon hakkındaki sıkıntıların en büyüğü alana girişin kalabalık nedeniyle saatler sürmesi ve alanı keşfetmenin neredeyse ilk günü tamamıyla yemesi. Mesela internette gördüğünüz panellerin yapıldığı Celebration Stage'i bulmak bizim için işkence oldu. Bir de bu sırada Live Stage'i kaçırmamaya dikkat edersen Store'dan almak istediklerin varsa stok olduğundan emin olmanız gerekiyor. Tüm bunların yanında tuvalet ve yemek ihtiyacını da dengede tutmak lazım. En ufak bir aksaklık istediğiniz şovu izlemenize engel olabiliyor. Misal, biz ilk gün Lucasfilm Studio Showcase'e gidemedik. Hem öncelikli insanlar içeri önceden alındığı hem de bazı hayranlar sabah 5'te geldiği için (ki biz de Londra trafiğine rağmen 7'de ordaydık) biz alanı keşfedene kadar Stage'e alımlar kapanmıştı. O günün haberlerini belki sizden bile sonra öğrenmiş oldum. Ne yazık ki biletin dahi olsa bazı alanlara girememek de biraz sinir bozucu açıkçası. Bazı panellere yalnızca bu VIP biletlere sahip olanlar girebiliyordu. Bazılarındaysa saatlerce sıra beklerseniz "belki" içeri alınabiliyorsunuz. Biz de nasılsa panellerdeki 3 film duyurusunu kaçırdık diye Live Stage'i kaçırmamaya karar verdik. Çünkü Celebration'ı evden

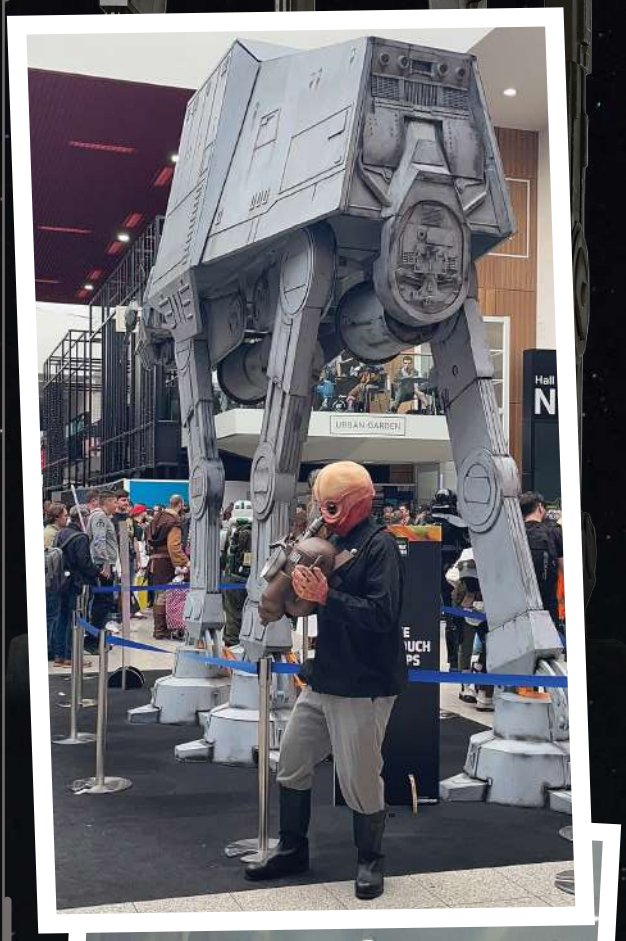
Hayden bu sefer işi sağlama alıp "high ground"u kapmış...

takip edenlerdenseniz bilirsiniz, Panel'de konuşma yapan her ünlü mutlaka röportaj için Live Stage'e çıkıyor. Bu yüzden bizim günlerimizin çoğunluğu Live Stage'de geçti. Belki Celebration özel kesitleri çok izleyemedik ama Mandalorian'dan Carl Weathers, Giancarlo Esposito, Katee Sackhoff, Ming-Na Wen'i, Dave Filoni ve Jon Favreau'yu (ki favorilerim arasında), Ahsoka'dan Rosario Dawson, Natasha Liu Bordizzo ve Mary Elizabeth Winstead'i, Acolyte'tan (ve Squid Game'den) Lee Jung-jae ve Joonas Suotamo'yu, Andor'dan Diego Luna ve (Yapımcı) Tony Gilroy'u ve tabii ki Mads Mikkelsen gibi isimleri aramda 5-10 metre varken canlı canlı izleme fırsatı bulabildim. He bir de Kathleen Kennedy geldi ama pek önemi yok… *(Öyle deme, en önemlisi o aslında. O kouhun'ları sana boşuna yollamad—öhm, ne diyorduk? -Can)*

Fakat hiçbiri favori iki insanımı ve benim çocukluğumun Star Wars'unda var olan iki ismi en önden görmem kadar heyecan vermedi: Ewan McGregor ve Hayden Christensen… Beni bilen bilir, hayatımda canlı kanlı görmek istediğim 5 isim varsa 2'si bu kişilerdi. Hayden Christensen'ın yıllar sonra çektiği zorbalıkların üzerine bu kadar müthiş karşılanmasını bizzat görmek ve duygulandığına şahit olmak o kadar mutluluk vericiydi ki, imkanım olsa küçük Pelin'i de götürmek isterdim tüm bunları görsün ve Hayden ile fotoğrafı olduğunu bilsin diye :') İyisiyle kötüsüyle Mark Hamill ve Harrison Ford'dan yalnızca bir video alabilsek de Pedro Pascal'ın gelmemesi en çok üzen şeyler arasındaydı kendi adıma.

Ha, tabii bu ünlüleri izlemek yerine dilerseniz para verip tanışabiliyorsunuz da. Ama ben açıkçası bu konsepti pek sevimli ve samimi bulmadım. Birini görmek için 300-400 pound civarlarında miktarlar ödeyip, "5 dakikan var. Sarılamazsın, çok elleme!" gibi

on numara kostüm, helal!



yorumlarla kaskatı geçireceğim bir photo-op imkanı yaşamak istemedim. Ewan McGregor veya Hayden Christensen ile fotoğrafım olsun tabii ki çok isterdim ama bu yöntem bana oldukça yapmacık geldiği için hiç girişmedim. Onun yerinde Live Stage'de kendilerini 5 metre ötemde görme imkanı buldum ve dönüp selfie'mi çektim; hiç de pişman değilim.

Yepyeni üç film. Hayırlısı…

Gelelim neler duyurulduğuna. En çok ses getiren haber Lucasfilm'in 3 yeni film üzerine çalışıyor olması. Bunlardan birisi Daisy Ridley'nin Rey olarak geri döneceği ve Rise of the Skywalker'dan sonra geçeceği söylenen, New Jedi Order'a odaklanacak ve Sharmeen Obaid-Chinoy tarafından yönetilecek bir film. Celebration Stage'i saatlerce bekleyip şu haberi alsam delirirdim herhalde. O sırada Andor'un yapımcısıyla olan röportajı izlemek çok doğru bir kararmış, kendimi tebrik ederim. *(Rey'i karakter olarak hiç sevmesem ve NJO'yu Luke'a değil de Rey'e emanet ettikleri için biraz kalbim kırılmış olsa da Daisy Ridley'in oyunculuğuyla bir problemim olmadığından, belki Jar Jar Abrams olmadan karakteri de doğru düzgün işlerler diye umabiliyorum ancak. -Can)* Bir diğeri ve benim en heyecanlı olduğumsa Dave Filoni'nin yöneteceği bir New Republic filmi. Ne olur ne biter hiç bilmiyorum ama başında Dave Filoni varsa ağlayarak ayrılacağıma eminim. Sonuncusuysa Logan'ın ve yeni çıkacak Indiana Jones'un yönetmeni olan James Mangold'un yöneteceği bir film. *(Bir film diye geçme Pelin! Dawn of the Jedi, The Old Republic'in bile öncesinde geçiyor ve Force, Jedi gibi kavramların kökenine inecekmiş. Potansiyeli nefis bence! -Can)* Buna da bayağı sıcak bakıyorum açıkçası. Rise of the Skywalker'dan sonra çıkan herhangi bir şeye sıcak olmadığım için bir film haricinde hepsi gayet güzel haberler. Ha, bir de bu panelde Kathleen Kennedy'nin çıkıp Star Wars'un dönemler halinde gösterildiği bir görsel üzerine konuştuğu kısımda dönemler arasında The Old Republic'in de görünmesi beni inanılmaz yükseltti. Sadece bu dönem için tek bir şansları olduğunu ve bunu batırırlarsa pek bir geri dönüşü olmadığını bilmeleri iyi olur. *(Knights of the Old Republic filmi yapsınlar da ağız tadıyla bir Revan izleyelim ya. -Can)*

Ahsoka'm da Ahsoka'm…

Asıl en çok beklediğim haberi de burada aldım yine: Ahsoka

dizisi nihayet Ağustos 2023'te bizlerle olacak. Celebration'da en unutamadığım anlardan biri de Ahsoka fragmanını Live Stage'de tüm hayranlarla beraber ilk kez izlediğimiz an oldu. Sonrasında Mary Elizabeth Winstead, Rosario Dawson ve Natasha Liu Bordizzo'nun çağrıldığı, dizi hakkında konuşulan röportajı da kanlı canlı izleyebildik. Mary Elizabeth'in dizide olacağını biliyorduk fakat Hera olacağını bilmiyorduk elbette. Bunu duymak da kafamızda tüm Rebels aktörlerini bir araya getirmiş oldu. Yine de fragmanını en çok ses getiren ismi tabii ki Thrawn'dı. Hayranlar karakteri ekranda görünce çıldırmanın yanında sahneye Lars Mikkelsen'ın getirilmesiyle ortam iyice coştu. Rebels'de Thrawn'ı seslendiren kişinin bizzat Live-Action'da da karakterin kendisini oynayacak olması muhteşem bir karar. Star Wars'un bunu yapmasını çok seviyorum, aynı şeyi Bo-Katan'ın oyuncusu Katee Sackhoff'ta da yaşadık ve gayet müthiş bir karar olduğu gün gibi ortada. *(Ashley Eckstein hayranları şu anda sana sinirle yumruklarını sallıyor Pelin. -Can)*

Ahsoka'nın bu yılki Celebration'a damgasını vuran isim olduğunu söyleyebilirim. Her yerde cosplay'leri, mağazalarda eşyaları öne çıkıyordu. Ses aktörü de Live-Action aktörü de oldukça popüler bir konumdaydı. Ses aktörü olan Ashley Eckstein Star Wars ünlüleri arasında en sevdiğim isimlerden birisi olabilir. Röportajını izlemek ve kendisini dinlemek insana ciddi anlamda mutluluk veriyor. Kendisi resmen seyircinin gözünün içine baka baka konuşan bir isim. Sunucudan çok direkt olarak bizlerle iletişime geçmesi de inanılmaz keyifli. Genel olarak tüm Clone Wars ses aktörleri böyle aslında her birini ayrı ayrı izlemek ve Matt Lanter ile James Arnold-Taylor'un kimyasına bizzat şahit olmak müthiş keyifliydi. Küçüklüğümden beri isimlerini duyduğum insanları önümde duymak çocukluğuma aldı götürdü.

Andor ikinci sezonu kaptı!

Star Wars'un animasyonları her zaman kalbimde beni evrene bağlayan en güzel şeyler olarak kalacak ve Live-Action dizilerinin de bu konuma yükselmesini çok isterim. Fakat bir türlü gereken ritme ulaşamıyoruz bu dizilerde… derken Andor diye bir dizi çıkıverdi karşımıza!

Andor bana kalırsa Star Wars'un politikasının, propagandasının ve evreninin ne kadar detaylı olduğunu, bu evrenin her zaman çocuk işi olmayacağının ve kalitesinin ulaşabileceği sınırların bir göstergesidir. Dizi son zamanlarda izlediğim en kaliteli diyaloglara ve oyunculuklara sahipti. Cassian Andor'u oynayan Diego Luna'dan tutun Andy Serkis'e, Stellan Skarsgard'dan tutun Mon Mothma'yı oynayan Genevieve O'Reilly'a kadar herkes inanılmaz bir performans sergiliyor. Tony Gilroy'un önderliğinde ortaya çıkan görsel efektler, gerçek mekanlar, özellikle set tasarımı ve kıyafet tasarımı olağanüstü. Gerçek anlamda "Oh be Star Wars'tayım!" dedirten bir yapım Andor. Celebration'da da dizinin ikinci sezonuna vurgu yaptılar, panellerden birinde bu sezona ait kesitler de gösterildi. Yapımcı dizinin ancak 2024 Ağustos'a hazır olabileceğinden bahsetti. Andy Serkis'i de Diego Luna'yı da Tony Gilroy'u da Live Stage'de çok mutlu bir kalabalık karşıladı. Dizinin başarısı buradan bile belliydi yani. Umarım Disney bu tepkiyi görüp biraz da olsa hayranların neler istediğine kulak verebilir.

The Acolyte'a hafif bakış

Eveeett, gel gelelim bir başka heyecanlı ve hakkında nasıl olacağına dair pek bir fikrimizin olmadığı içeriğe. The Acolyte… High Republic'in sonlarında, The Phantom Manace'e daha yakın bir dönemde geçecek olan bu dizi, bizlere cumhuriyetin yükselmiş olduğu dönemde kötülerin zayıf kaldığı devri Sith'lerin gözünden izletmeye hedefli bir dizi olacak. Dizinin yönetmeni Leslye Headland, fikri Kathleen Kennedy'e ilk kez sunarken "Frozen, Kill Bill ile buluşuyor" diye anlatmış. Ayrıca da hayranlara Live Action'da görmediğiniz şeyleri görmeniz için sabırsızlanıyorum da dedi kendisi. Bunu duymak beni heyecanlandırdı açıkçası. Ekipteki ünlü isimler de oldukça ilgimi çektiği ve artık sürekli işlenen bir dönemden farklı yerlere gittiği için bu diziye inanılmaz yükseğim. Fakat tabii seneye çıkacağını hatta belki ertelenebileceğini düşünüyorum kendi adıma.

Aynı zamanda yaratıcı Leslye

aaaaaaaa ama çok tatlı ki bu

Headland'ın başka fikirlerine de bayıldım. Misal kendisi The Acolyte için, "Herkes George'un yarattığı ve Disney'in devam ettiği dönemlerde sürükleniyor. Benimse aklımda "Palpatine, Yoda'nın bile haberi olmadan nasıl Şansölye oldu?, Qui-Gonn aldığı kararları neden bu kadar kesin alabildi? Prequel'a yön veren bu olaylar nasıl yaşandı?" gibi sorular dönüyordu" dedi. Aslında tüm hayranların daha önce pek çok kez sorduğu soruları toparlayıp bir içerik üretmeye karar vermiş Headland. Kendisini seriyi Skywalker Saga'dan çıkardığı için tebrik edesim geldi. Oldukça da hareketli ve Acolyte için yerinde duramayan kıpır kıpır birisiydi. Heyecanlandım valla... Ne diyeyim!

Skeleton Crew kimdir, nedir?

Star Wars'un bir diğer gizemli projesi de Skeleton Crew'dü. Celebration Panel'de dizinin fragmanı izleyicilere özel olarak gösterildi. Dizide bir Jedi'yı canlandıran Jude Law sahneye çıktı ve konuşmalar yaptı. Dizinin bir grup çocuk başrol üzerinden döndüğünü biliyorduk fakat bu kişilerle tanışmamıştık. Panelde ilk kez görmüş olduk kendilerini. The Goonies havasında, New Republic döneminde geçen bir dizi olacağını biliyoruz Skeleton Crew'un. Dizinin bölümlerinin yönetmenleri de tek tek açıklandı fakat hakkında pek başka bir bilgimiz yok. 2023'te çıkması planlanıyor ama net bir tarih aralığı da yok. 2024'e ertelenirse şaşırmam.

Bad Batch finali, Visions ve The Tales of the Jedi ikinci sezon duyuruları

Tekrar gelelim animasyonlara. Bad Batch'in bende yeri ayrı olduğundan onunla başlayalım. Bir bilseniz ikinci sezon finalinde neler oldu! Spoiler olmaması nedeniyle söyleyemiyorum ama Order 66 sonrası klonelarını ve özellikle bu emre itaat etmeyen birkaç klonun hikayesini merak ediyorum derseniz koşarak izleyin

derim ben de. Özel bir biletle yeni sezonun özel fragmanını da izleme imkanı buldum… Gerçekten inanılmaz bir final geliyor gibi. Clone Wars finalinden sonra inanın hazır değilim; hiçbirimiz değiliz.

Tales of the Jedi'daysa mini animasyonlarla, bildiğimiz karakterlerin derinliklerine Clone Wars çizgileriyle girmek ve seslerini duymak mutluluk vericiydi. Dave Filoni de aynı şeyi düşünmüş olacak ki "İlki o kadar keyifliydi ki, tekrar yapmadan duramadım" diyerek duyurdu yeni sezonu.

İkinci sezon duyurusu alan tek animasyon Tales of the Jedi değil tabii. Visions da ikinci sezon onayını kaptı. Animasyon demişim, anime olacak pardon… Anime tarzıyla Star Wars'u dünyanın dört bir yanından üreticilerle büyütme imkanı veren Visions, ilk sezonu biraz sönük kalsa da ikinci sezon fragmanı beni oldukça heyecanlandırdı. Bakalım neler olacak.

Şunlar da kaldı köşede…

Ha, bir de yarım birkaç haber var tabii. Lando Calrissian dizisi çıkacak dedilerdi bir ara; sonra unutuldu gitti resmen. Gerekli mi? Bence hayır ama varlığı da zarar vermez. Donald Glover izlemiş oluruz biraz fena mı? Kennedy "Yapıyoruz, bekleyin" deyip çekildi köşesine.

Bir de yine aynı kafada bir Taika Waititi filmi var. Açıkçası ben heyecanlıyım. Severim kendisinin yönetmenliğini ama bu da gizemini en az Calrissian dizisi kadar korumakta. Taika demiş ki "Ben kendi senaryomu kendim yazarım, beni ellemeyin." Ondan dolayı Kathleen de karışamıyormuş ve demiş ki "Onu da anlıyorum, kendine has bir tarzı var ve karışılmasını istemiyor." Bu habere kahkaha attım Celebration Stage'de söylendiğini duyunca.

Taika'nın içeriğini sırf bu yüzden ekstra bekliyorum.

Jedi: Survivor

Benim için unutulmaz anlara koşarak girdi bu oyun hakkındaki duyurular. Kendim de bir oyun geliştirici olduğum için ve Celebration bu yıl EA tarafından sponsorlandığı için ekstra bir şeyler bekliyordum. Taa son güne kadar ismini dahi duymadık oyunun hiçbir yerde. Her yer Cal ve Merrin cosplay'iyle dolup taşmıştı üstelik. Biz ha geldi ha gelecek derken Live Stage'e oyunun yönetmeni Stig Asmussen çıktı. Oyunun oynayışıyla ilgili ve karakterin geliştirilebilir özellikleriyle ilgili yapılan değişikliklerden bahsetti. Tam o sırada "Neden karakterin kendisine sormuyorsunuz?" gibi bir soru ortaya atıldı ve sahneye Cameron Monaghan fırlayıverdi. Hâlâ o şoku ve yanımdaki cosplayer'ların sevincini unutamıyorum. Oyundan müthiş bir oynanış fragmanı izletildi ve fragmanda görülen her şeyin oyunda birebir olduğundan bahsedildi. İlk oyun hakkında oldukça şikayetleri olan birisi olduğum için ikinci oyunda bu kadar gelişmeye gidilmesi beni çok mutlu etti açıkçası. Yeni haritada Coruscant'ı da görmek ayrı bir heyecandı benim için. 28 Nisan'a gün sayıyorum ne diyebilirim ki. *(Kapak yaptık o kadar, buyurun okuyun bakalım nasıl olmuş… -Can)*

Genel olarak inanılmaz bir tecrübeydi benim için Celebration. Ölmeden önce yapılması gerekenler listemden bir maddeyi daha eksilttim kendimce. Umarım aklında olan, içinde kalan herkes de hayatında en azından bir kez yaşar bu ve bu gibi tecrübeleri. Gelecek Star Wars haberlerinde görüşmek üzere!

Star Wars Evreni'nin En Tatlı 10 Robotu

Roger Roger!

YAZAN: RUI COSTA

Robotsuz bilim kurgu ekmek içi gibidir. Yavan ya da köftelik. Benim nazarımda bilim kurguların şahı, padişahı Star Wars'un içerisinde de bolca robot var. Hatta tüm hikaye C3-PO ve R2-D2 ile başlar. Hal böyle olunca bir Star Wars dosyasında robotlardan bahsetmemek namümkün oluyordu. Tamamen kendi kafamdan, YİM'in yoğun baskı ve tehditlerine boyun eğmeden bir liste hazırladım. Umarım "tatlı" olmadığı için listeye alamadığım HK-47 adresimi bulmaz... *(HK-47'den önce Chopper'dan kork sen. Rebels izlemediğin için bilmezsin tabii ama kendisi Star Wars'un en yüksek leş sayısına sahip karakterlerinden. -Can)*

10 L3-37

Kastamonu'nun plaka kodunu kalbine kazımış olan L3-37 ya da Vuffi oldukça özel bir droid. Özel derken bizzat Lando tarafından dişi şekilde tasarlanmış bir pilot. İmparatorluk'la olan mücadele döneminde Milennium Falcon'un sistemine yüklenen Vuffi, Han Solo'nun da güvenini kazanmayı başarmıştı. Ayrıca Vuffi sayesinde Mandalorian'ın plaka kodunun da 37 olduğunu biliyoruz. Han Solo'yu en kısa sürede Daday'a etli ekmek yemeye bekliyorum.

İşlevsellik: 9
Tatlılık:???
Evde Besler Miydim: Waifu robot şu an hayatımda düşünmüyorum, teşekkürler.

D-0 9

Disney dönemi Star Wars'ın karakter anlamında ciddi sıkıntıları olsa da Droidleri nispeten tatlı. Oldukça eski üretim bir droid olan D-0'ın alametifarikası ise Exegol'daki Sith verilerine erişim sağlamış olması. Tabii daha sonra yolu Rey "SKYWALKER" ile kesişince hayatından nefret etmesi de epey olası....

İşlevsellik: 7
Tatlılık: 8
Evde Besler Miydim: Sith arşivlerini paylaşmaya razı olursa yağını voltunu eksik etmezdim.

K2-SO 7

"Gentle Giant" tabiri tam olarak K-2SO'yu kapsıyor. Sevimli devimiz Kay, belki de Disney dönemi Star Wars filmleri arasında en sevilen yapım olan Rogue One'a da ayrı bir hava katmıştı. Normal şartlar altında tereyağından kıl çeker gibi Death Star planlarını çalan Kyle Katarn ağabeyim de ortada olmadığı için bu planların çalınmasında kendini feda etmesi de Kay'ı kalbimizde özel bir yere koydu.

İşlevsellik: 10
Tatlılık: 8
Evde Besler Miydim: Bir kumarhane açacak olsaydım, badigard olarak ilk tercihim olurdu.

8 IG -11

Aslında burası tatlılık üzerine bir liste ve IG-11'ı buraya almak intihara yeltnemek gibi. Ancak Mandalorian izleyince bu psikopat, kelle avcısı droidin aslında altın gibi bir kod yazılımı olduğunu öğrenmiştik. Şimdi 3. sezonda Grogu'nun yaşadığı olayları da göz önüne alınca IG-11'e tatlı derken ensemde bir blaster hissetmiyorum.

İşlevsellik: 10
Tatlılık: Yine de çok fazla risk almayalım....
Evde Besler Miydim: Bence çok iyi eşli pazaak da oynar, yani evet.

İşlevsellik: 8,5
Tatlılık: 10
Evde Besler Miydim: BFF olma potansiyeli barındırıyor.

6 BD-1

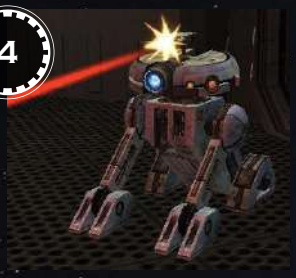
Listenin görece alt kısımlarında yer verdiğim için çok sevgili YİM'im tarafından galiz tehditlere maruz kaldığım BD-1'ı ben de çok seviyorum. Hatta tam bu yazıyı yazdığım sırada Jedi Survivor oynadığım için BD-1'a bi tık daha yakınım. Eno Cordova'nın mirası sayesinde galaksiyi kurtarma yolunda da kilit role sahip olan bidi van kenobi ile Cal Kestis'in serüveni sona erdiğinde belki listeye de bir revize yaparız.

5 BB-8

Disney koca koca bütçeli yepyeni bir üçleme yapınca akıllarda güzel anı olarak epik dövüşlerin, dramatik anların kalmasını beklerdik. Ancak hiç öyle olmadı Rey Skywalker'ın hayat hikayesi döneminden kalan tek güzel hatıra BB-8 oldu. Bu bibi için gurur verici bir tablo olsa da filmlerdeki tonlarca karakter için de utanç vesikası. Yine de ben bu ufak topçuğu pek sevdim.

İşlevsellik: 99999999
Tatlılık: 10
Evde Besler Miydim: Valla beslemesine beslenirdi de yapısı gereği böyle bana doğru gelirken sağ ayak dış ile çatala vurma içgüdülerim beni BB-8'den uzak tutuyor.

T3-M4 4



Benim bu listedeki kişisel favorim T3-M4. Taris menşeili Teethree ile KOTOR oyununda tanışmış ve bir droidden beklediğim her şeyi onda bulmuştum. Kendisi oldukça iyi kalpli, yardımsever bir droid olmasının yanı sıra hayatın sillesini de yediği için bağ kurulabilen nadir droidlerden birisidir. Hatta tam zıttı olan ŞEYTANİ ÖLÜM ROBOTU HK-47 ile olan diyalogları ve, HK tarafından sürekli hor görülmesi de Teethree'yi daha bi sevmenize neden olabilir. *(Darth Vitiate'yle dövüşmüşlüğü de var, onu da unutmayalım. Heyt be! -Can)*

İşlevsellik: 7
Tatlılık: 10
Evde Besler Miydim: Kurşun atar, kurşun yerim teethree için!

İşlevsellik: 10
Tatlılık: 8
Evde Besler Miydim: Ütünün fişini çektim mi anksiyetesine sahip bir droid ile bir ömür geçmezdi sanırım...

3 R5-D4

Tatooine'in yerlileri Jawalar mı Sand People mı yoksa Droidler mi kestirmek gerçekten güç. Her şeyin başında Luke Skywalker'ın amcası Owen ile yolu kesişen R5-D4 belki bir R2-D2 kadar popüler olamadı ama kahramanlıkları dillere destan oldu. Luke tarafından Red olarak da çağırılan Arfive'ı son olarak ekran önünde gördüğümde Grogu ve Mando'nun bile hayatını kurtarıyordu...

C3-PO 2

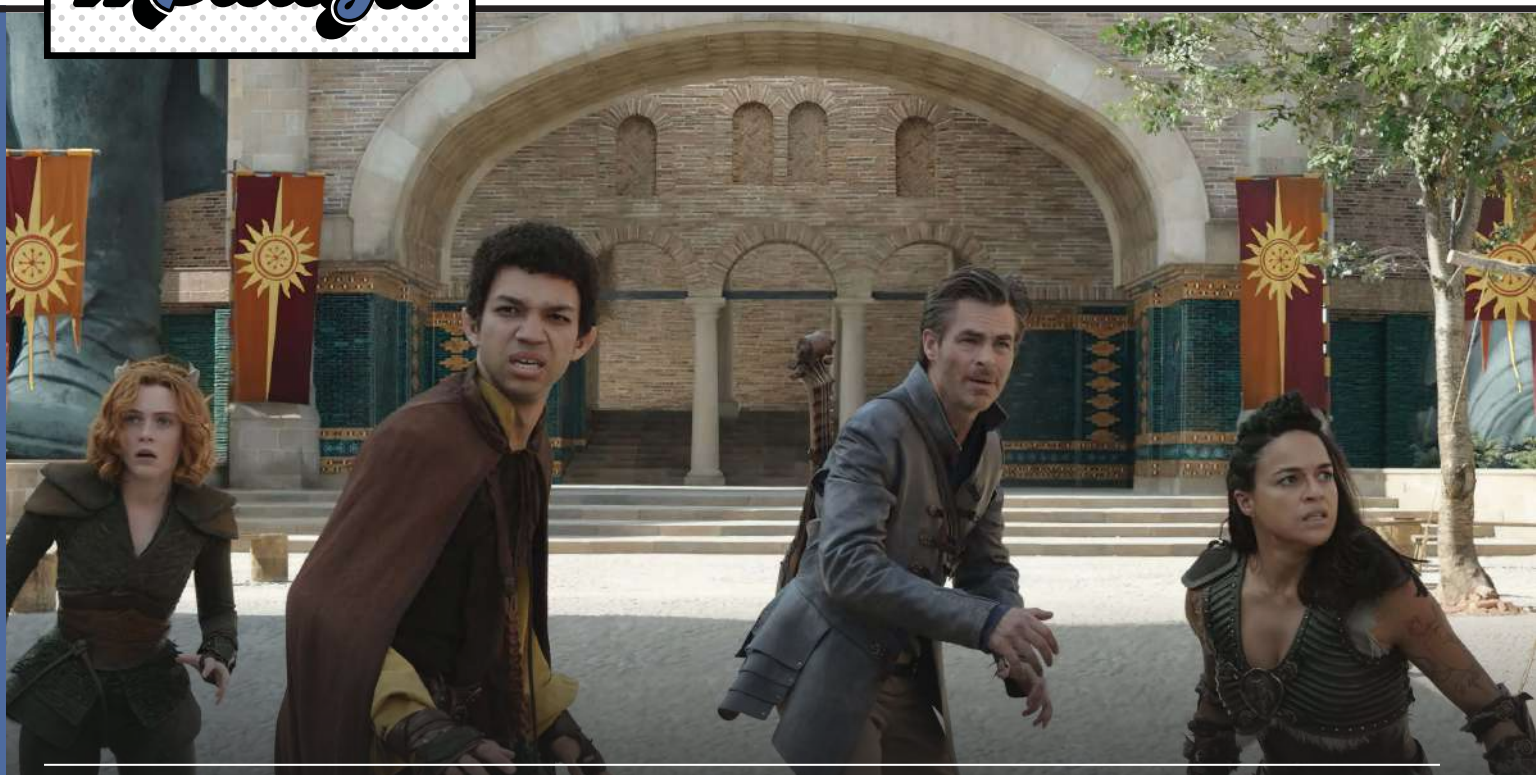
Kırmızı kolundan dolayı belki tanıyamadınız ama... 5 yaşındaki Anakin göklerden gelen bir kararla si tiripionun hafızasından Eski Sith bilgilerini tamamen silmiş olsa da bu oldukça rahatsız edici droid arkadaş hikâyenin merkezinde yer alıyor. Skywalker Saga'nın başından sonuna bazen tanrı bazen de günah keçisi ilan edilen altın kalpli ve kaplamalı dostumuz YİM'in yoğun itirazlarına rağmen ilk ikide kendine yer buldu... *(Oh my... -Can)*

İşlevsellik: Şota'nın tercümanından bile daha iyi
Tatlılık: -9
Evde Besler Miydim: Çeviriyle ilgili bir işim olsaydı "si tiripio translate" olarak kullanırdım, onun dışında migrenim var benim.

R2-D2 1

Listenin başında başka kimseyi beklemiyordunuz umarım?! Artoo demek en iyi arkadaş demek, güvenilirlik demek ve hatta Star Wars'ın ta kendisi demek. Babadan oğula nesil olan Skywalkerların, Cumhuriyet'in, asilerin ve sonrasında ne idüğü belirsin Rey ve çetesinin yardımına hep o koştu. Bazen başka droidleri yaktı, bazen çarptı ama hiç yılmadı. Koca yürekli Artoo sadece Star Wars için değil tüm kurgusal evrenlerin en kaliteli robot arkadaşı.

İşlevsellik: 9999999
Tatlılık: Papağanlar bile artooca konuşunca ekstra tatlı oluyor
Evde Besler Miydim: Muhtemelen en iyi arkadaş olup bir de biz kafa kafaya verip Sithlerin planlarını bozardık.



YÖNETMENLER: John Francis Daley, Jonathan Goldstein **OYUNCULAR:** Chris Pine, Michelle Rodriguez, Regé-Jean Page, Justice Smith, Sophia Lillis, Hugh Grant, Chloe Coleman, Daisy Head **IMDB NOTU:** 7.5

DUNGEONS & DRAGONS : HONOR AMONG THIEVES

Çıkarın kağıtları, çıkarın zarları, yazılı yoklama... hayır FRP oynatacağım!

BURCU ARABACI

Ta 2000 senesinden beri, bakın dile kolay 23 sene olmuş, D&D filmi denilince hepimiz kaçacak delik aradık. Gerek senaryoları, gerek oyunculukları ve hatta her türlü efektleriyle "Tüü, ejderha kadar başınıza taş düşsün!" dedirten bu facialardan dolayı pek çoğumuz yeni bir D&D filmine temkinli yaklaştık. Lakin Honor Among Thieves bu çeyrek asırlık kara talihin tekerine bir çomak soktu. Nihayet şöyle FRP ekibini toplayıp patlamış mısır eşliğinde izleyip geyiğini çevirebileceğimiz bir D&D filmi var artık!

Film kritiklerini baştan uyarayım, kesinlikle türe yeni bir bakış açısı getiren bir başyapıt falan değil bu film. Ne senaryosu aman aman, ne öyle karizmatik replikler içeriyor. Tam olarak arkadaş grubunun geyiğe sardığı bir FRP seansı ayarında. Bence güzel tarafı da bu zaten, gözü yükseklerde değil, kendini ciddiye de almıyor. Unutulmuş Diyarlar'dan tanıdık mekanları gördüğümüz filmde Chris Pine, artık bir FRP klasiği haline gelmiş ağzı laf yapan başta da bir iş yapmayan ozan rolünde filmin komedi tarafını sırtlanıyor. Michelle Rodriguez her zamanki gibi şiir gibi dövüyor, mekandaki her şeyi düşmanın kafasında kırıyor. Aksiyon tam dozunda ve dövüş koreografileri de tatmin edici doğrusu. *(Esprileri de nokta atışı. Ölülerle konuşma sahnesine aklıma geldikçe gülüyorum hâlâ. -Can)*

Fragmanlarda pek de gözüme giremeyen yan karakterlere bile filmde içim ısındı üstelik. Kimi zaman kişisel hikâyeleri biraz zayıf kalsa da grup içinde güzel bir sinerji yakalamayı başarmışlar ve kimse fazlalık gibi hissettirmiyor. Filmin kötüleri de hem oyunculuk hem senaryo açısından başarılı ve en önemlisi de mavi ruj kullanmıyorlar. (Yani yakışsa kullansınlar ama bu nasıl bir tarz yani? Kötü adamsın diye salmışsın kendini)

O kadar çok FRP dedim ki sanki kendi aramızda filmi izleyip bilmeyenleri almıyormuşuz gibi oldu. Merak etmeyin, Honor Among Thieves hiç konuyla alakası olmayanları da kucaklayan bir yapım. Evet Kışgörmez şehrini beyazperdede görmenin heyecanıyla kıpır kıpır olmayacaksınız belki ama filmin hem konusu hem de karakterleri gayet sade ve anlaşılabilir. D&D'den bağımsız olarak da başarılı bir film. Fantastik film seviyorsanız hiç düşünmeden biletinizi alabilirsiniz. Ha ben FRP için süper gaza geliyorum orası ayrı, kim ne oynuyor şimdi? Bir healer lazım. *(Karakter kağıdımı ekte yolluyorum DM Hanım… -Can)*

EDİTÖRÜN NOTU: D&D seviyorsanız çok beğeneceğiniz, o ne ki diyorsanız da gayet keyif alacağınız bir aksiyon komedi. ★★★★★

YÖNETMEN: Lee Cronin **OYUNCULAR:** Lilly Sullivan, Alyssa Sutherland, Nell Fisher, Gabrielle Echols, Morgan Davies **IMDB NOTU:** 6,7

EVIL DEAD RISE

Korku filmleri içerdikleri eğlence unsurları (yani yaratıcı ölüm sahneleri, absürt kan revan seviyesi) kadar alt metinleriyle de gözümde değerleniyor ya da silinip gidiyorlar. Evil Dead serisi her daim eğlencelik kendini fazlaca ciddiye almayan bir üçlemeydi ve 10 yıl önceki remake oldukça gereksizdi. Çünkü kendini fazlaca ciddiye alıyor ve kaybediyordu. Bu sefer durum farklı.

Filmi 10 yıl sonraya sardığımızda kötücül ruhlar yine o melun kitaptan çıkıp bu kez 3 çocuklu bir anneye musallat oluyor ve esas yük onu ziyarete gelen asi kız kardeşe kalıyor. EDR bu ilginç düzeneği bolca kanlı, zıplatmalı sahneyle süsleyip ilginç bir espri anlayışıyla birleştirince keyfim kaçmadan beni sonuna kadar sürüklemeyi başardı. E pek CGI'a yüz vermeyip pratik efektlere dayanması da takdire şayan. Ama bu Evil Dead de değil işte tam.

Her ne kadar orijinal üçlemenin yönetmeni Sam Raimi işin içinde olsa da Book of the Dead haricinde eskiyle bir bağlantımız yok. Taze bir başlangıç peşindelerse de bu herhangi bir kötü ruh/ele geçirme/istila korku filmi de olabilirmiş pekâlâ. Çünkü hem filmin karanlık ve grotesk tonu Evil Dead atmosferine fazla kaçmış hem de sonlardaki meşhur silahımızın olaya dahil olduğu kısım biraz zorlama. İlla Evil Dead denmesine gerek yokmuş. Tamam ilk filmdeki ağaç sahnesine hoş bir gönderme hatta (yersiz de olsa) Shining'e bile selam çakan bir sahne var filmde, bunlar eğlenceye katkısı olsa da Evil Dead atmosferiyle alakasız durumlar.

Aile kavramına bakışı güzel işlenmiş filmin ama, farklı dinamikleri olan bir aile merkezde olduğu ve filmdeki çocuklara pek de acınmadığı için gerçekçi bir hissi var yapımın. Ayrıca günümüzde giderek çoğalan parçalanmış aileler, düşen doğum oranları ve toplumun aile kavramına atfettiği değerlerin yozlaşmasına dair ufak tefek dokundurmalar da yok değil ki filmin esas kıymeti buralarda zaten. Beklentileri sakin tutarsanız keyif alırsınız gayet. ■ EREN

EDİTÖRÜN NOTU: Bol kanlı, yaratıcı ve iyi oyunculuklarıyla göz dolduruyor Evil Dead Rise. Ama eskinin geyik ve bol eğlenceli Evil Dead'ini arayanlar bir tık hayal kırıklığı yaşayabilirler.

YÖNETMEN: Vasilis Katsoupis **OYUNCU:** Willem Dafoe **IMDB NOTU:** 5,6

INSIDE

Tek mekanda geçen filmlerin hep garip bir cazibesi olduğunu düşünmüşümdür. Sonuçta özel efektlere, çatlamalı patlamalı sahnelere ve mekan değişimlerine izin vermeyen bir yapı söz konusudur. Bu yüzden tek mekan filmlerinde (sinematografiyi ayrı bir yerde tutacak olursak) seyircinin tüm odağı iki noktada olur: Oyunculuk ve senaryo.

Inside senaryo konusunda yeni bir şey vaat etmese de seyirciyi koltuğa çivilemeyi başarıyor. Nemo az buçuk sanata düşkün bir hırsız olarak bir sanat koleksiyonerinin evine girip birkaç resim hacılamaya niyetleniyor fakat işler umduğu gibi gitmiyor ve koleksiyonerin evinde tek başına kapalı kalıyor. Kaynaklar kısıtlı, yaşam şartları zor, sular kesik, klima bozuk… Nemo da haliyle bir yandan hayatta kalmaya, diğer yandan da bu tuhaf hapishaneden kaçmaya çalışıyor. Film ilerledikçe sanata yatkın hırsızımız ister istemez farklı yaklaşımlarla çeşit çeşit sanat eserleri yaratmaya başlıyor ve ev grotesk bir modern sanat nesnesi haline geliyor…Tüm bu anlattıklarım bir yana, özetle hikâye "modern bir rezidansta geçen Robinson Crusoe" hikâyesi diyebiliriz.

Senaryo her ne kadar merak unsuruyla seyirciyi bağlasa da filmin yavaş bir tempoda seyrettiğini ve yer yer kimi sahnelerin çok uzadığını belirtmek lazım. Sonuçta iki saate yakın bir süre tek bir oyuncuyu izliyoruz. Dolayısıyla anlamsızca uzayan sahneler insanın içini daraltabiliyor.

Fakat filmde vitesi arttıran çok önemli bir etmen var: Willem Dafoe. Dafoe'yi övmek zaten gereksiz; tek başına sağda solda tepinsin, bağırsın çağırsın ben yine izlerim. Ki burada aslında böyle yapıyor diyebiliriz :) Özellikle sözsüz oyunculuk konusunda üstat şovunu fena yapıyor. Öyle bir oyunculuğu var ki, vücut formuyla öyle duyguları verebiliyor ki… Sırf Dafoe için bile izlenebilir yani Inside.

Gelgelelim bu muhteşem oyunculuk, filmi "iyi ya, fena değil işte" seviyesinin ötesine çıkartamıyor maalesef. Çeşitli sorunları olan, keyifli fakat çıtır çerez bir film var karşımızda. Süresi biraz daha kısa, anlatımı biraz daha rafine olsa; bir de vurucu bir final patlatsa, bir başyapıtla karşı karşıya kalabilirdik… Fakat şu haliyle, iyi ya fena değil işte… ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: Willem Dafoe'nin kusursuz oyunculuğuna rağmen, Inside çerezlik kategorisinin dışına çıkamıyor maalesef.

YÖNETMEN: Michael Jelenic, Aaron Horvath **OYUNCULAR**: Chris Pratt, Anya Taylor-Joy, Jack Black, Charlie Day, Seth Rogen Keegan-Michael Key
IMDB NOTU: 7,4

SUPER MARIO BROTHERS MOVIE

Kardeşlik paktı metalci kaplumbağaya karşı

EREN ERYÜREKLİ

Eğer Mario oyunlarıyla ciddi bir maziniz varsa bu animasyondaki çoğu şey sizi tavlarken ufak tefek oynamalara da sinir olabilirsiniz. Yok yalnızca son 6-7 yıldır karaktere aşinaysanız filme bayılacaksınız muhtemelen. İlk kez onun dünyasına adım atanlar da bu dünyadan oldukça etkilenecekler çünkü elimizde işini iyi yapan bir animasyon film var her şeyden önce.

Elbette bu tarz daha çok çocukları hedefleyen yapımlarda ana kıstas ufaklıkların dikkati dağılmadan hemen bir sonraki aksiyon sahnesine geçebilmek ve o esnada ailelere de rahat bir nefes aldırmak. Ama 40 yıldır ortalarda olan devasa bir maskot karakterin filmiyseniz bundan çok daha iyisini yapmak zorundasınız. Neyse ki film bunu da başarmış.

Bir tesadüf eseri günümüz Brooklyn'inden oyunların geçtiği dünyaya düşen Mario ve Luigi'nin Jack Black'in muazzam bir performansla hayat verdiği kötücül Bowser'a karşı olan klasik mücadelesini izliyoruz. Bu esnada yardım ettikleri Prenses Peach de ayakları gayet yere basan güçlü bir karakter olarak resmedilmiş bu kez. Anya-Taylor Joy'un kalın sayılabilecek sesi karaktere yepyeni bir hava katmış ve oyunlarda da artık bu Peach'i görelim lütfen. Chris Pratt'in Mario'suysa fragmanlardan çok daha iyiydi, oyuncuyu bu konuda artık rahat bırakabiliriz bence.

Eski hayranlar için gazilyon tane gönderme, oyunlardaki mekaniklerin birebir kullanımları ve duygusal anlar yaşatabilecek durumlar filmde gani gani. Hani evet, ana esere sadakat olacaksa böyle olmalı ve bunun bir nostalji müzesi değil de bir film olduğu da unutulmamalıydı ki bu da es geçilmemiş. Başı sonu belli ama izlemesi müthiş keyifli bir maceraya adım atmak isteyenler buldukları en büyük ekranda izlesinler zira bir Kart Racing sahnesi var ki sırf orası bile sinemaya gittiğinize değecek kalitede. Şöyle güzel bir animasyon izlemeyeli olmuştu epey, teşekkürler Mario ama aradığımız mükemmel uyarlama sanırım başka bir kalede :)

Eski Filmi Çekenler Şimdi Ne Yapıyor?

Eğer bir 90'larda çocuktuysanız 93 yılında çekilen Super Mario Bros. filmini illaki izlemiş ve o yaşta her şeyi sünger gibi emen zihniniz o filmi de sevmiştir. Bu tabii zamanında filmin gişede ve eleştirmenler nezdinde yere çakıldığı gerçeğini değiştirmiyor. İşte o filmin karı koca yönetmenleri Rocky Morton ve Annabel Jankel geçenlerde yapımın 30. yılı için Tarantino'nun butik sinemasında yapılan bir gösterime katılıp soruları cevapladılar hayranlara imza dağıttılar.

Çift filmin sorumluluğunu komple alırlarken "Özellikle çekimlerden iki gün önce komple değişen senaryoya adapte olmaya çalışmak korkunçtu" diyorlar. Zaten çekimleri tam bir kaos olduğu bilinen filmin oyuncularından Denis Hopper yönetmenleri ağır bir dille beceriksizlikle suçlarken Mario'yu oynayan Bob Hoskins de kariyerinin en kötü işi olarak değerlendiriyor. Luigi rolündeki John Leguizamo ise "filmi sevdiğini" belirtmiş yıllar sonra. Kadrosundaki oyuncular için "kötü bir film" olarak geçip gidilen film maalesef yönetmen ikilimizin Hollywood'dan dışlanmasına yol açmış ve onlar da reklam ve dizi piyasasında yapımcılık yaparak yollarına devam etmişler. Ama 30 yıl sonra filmi hayranlarla birlikte izlemek iyi de gelmiş onlara ve üzerlerinden bir yükün kalktığını, bir travmayı atlattıklarını hissetmişler ki zaten evli olmasalar bugünlere gelemeyeceklerini de ifade ediyorlar. Yeni filme Nintendo'nun tam destek vermesi de onları üzmüş biraz, zira zamanında kendileri oyunların yapımcısı Miyamoto ile kısa bir görüşme haricinde fikir alışverişi yapamamışlar hiç. "Eğer Nintendo destek verseydi bazı tercihleri hiç yapmazdık" diyen ikili yine de yeni filmi muhtemelen sinemada göreceklerini ifade etmişler. Bence 30 yıllık Mario Bros laneti de bir gecede üstlerinden kalktığına göre artık yaşamlarına huzurla devam edebilirler nihayet.

EDİTÖRÜN NOTU: Tam sinemada ailece izlenecek çok keyifli bir animasyon olmuş, ayrıca bu yılki başarılı oyun uyarlamalarının yanına bir artı daha yazalım lütfen. ★★★½☆

YÖNETMEN: Chris McKay **OYUNCULAR:** Nicholas Hault, Nicolas Cage, Awkvafina **IMDB NOTU:** 6,7

RENFIELD

Normalde gişeyi hedefleyen, aksiyon yükü bol filmlerde eğlenip geçerim ama Renfield'ın tüm o aşırılıkları ve gereksiz duygusallığının ötesinde ruha dokunan bir şeyler de var. Konusuna pek de fazla girmeme gerek yok zira Kont Dracula'nın uşağı Renfield'ın toksik bir ilişkiyle mücadelesine tanık oluyoruz film boyunca. Dracula rolü Cage için biçilmiş kaftan ve o da sonuna kadar bizi eğlendirmeyi başarıyor.

Peki bu toksiklik gerçekten tek taraflı mı yoksa Renfield'ın da payı var mı bu durumda? O değil mi ki ruhunu "ruhsuzluğa", zamansız dokunulmazlığına satan? O değil mi ki kendini sonsuz bir şimdiye, alışmışlığa teslim eden? Ve bu kafeste mutlu olduğunu zanneden ama aslında çile çeken. Ve bunu "ilgi" zanneden...

Filmin diğer önemli karakteri Rebecca da geçmişinin şeytanlarıyla meşgul hep ve yalnızca görevini layığıyla yerine getirmek isteyen iyi kalpli birisi. Ama dünya karanlık ve canavarla dolu. Nasıl Kont Renfield'ı ustaca manipüle edip boş vaatlerle yıllarca kandırarak yalnızca kendi istediğini yaptırdıysa Rebecca da amirlerinin hükmü altında hep. Renfield ikilinin tüm bunlara boş verip ortalığı darma duman etmesiyle şenlenip büyüyor ve içerdiği tüm saçmalıklara, galonlarca kana rağmen her daim sempatik kalmayı da başarmış.

İşte böyle, hayatımızdaki toksik insanlardan kurtulma rehberi gibi bir film karşımızdaki. Siz kafeslerinizi sevebilir hatta sevildiğinizi bile sanabilirsiniz karşısı tarafından ama yalnızca alıştığınız ve çıkmaktan korktuğunuz için oradasınız. Sevgileriniz bir saplantıya, anılarınızsa sizi kovalayan hayaletlere dönüşmüş ve siz "dur" demedikçe de peşinizden gelecekler. Renfield bunlara bir "dur!" deme öyküsü özünde.

Sahi en son ne zaman kanatlanıp uçmuştunuz özgürce?... ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Deli adam rollerinin aranılan oyuncusu Cage ve normal adam rollerinin aranan oyuncusu Hault'un performansları ve aksiyon sahneleri gayet leziz, arkadaş grubuyla çok iyi gider. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Jon S. Baird **OYUNCULAR:** Taron Egerton, Nikita Efremov, Sofia Lebedeva **IMDB NOTU:** 7,4

TETRIS

Tetris'in filmi duyurulduğunda ben de "Ulen Tetris'in nesini film yapacaklar?" diye düşünenlerdendim. Üzerimize L şeklinde taşlar mı yağacak diyordum. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi ve oyunun kendisi değil de öyküsü filmleştirilmeye karar verilmiş. Çok da iyi edilmiş.

Bildiğiniz üzere Tetris, Sovyet yapımı bir oyun. Filmde Tetris'in o yıllarda tüm dünyaya kapalı komünist bir ülkeden dışarıya çıkartılmasının, tabiri caizse de kaçırılmasının öyküsü ele alınıyor. Sovyet'lere ait bir şeyin hem Nintendo hem de Atari gibi "sömürgeci" iki güç tarafından alınmaya çalışılmasıyla beraber de işin içine KGB falan giriyor ve biyografi olarak başlayan film ilerleyen dakikalarda bildiğiniz espiyonaja dönüşüyor.

Tetris'le ilgili daha önce birkaç belgesel izlemiş biri olarak şunu belirtmeliyim film gerçekleri biraz abartıp değiştirmiş. Evet Tetris'i Sovyet'lerin dışına çıkartmak uluslararası seviyede bir sıkıntı yaratsa da filmdeki gibi silahlı kovalamacalar, gizli ajanlar, en üst devlet kademelerinin olaya el atması gibi şeyler olmadı yani. Lakin olayı sürükleyici bir sinema dilinde ele alabilmek için bence olması gereken masum değişiklikler bunlar. Yoksa izlemesi biraz sıkıcı olurdu zaten.

Oldukça sürükleyici bir film Tetris, iki saat nasıl geçti anlamadım izlerken. Karakterleri sempatik, mizah duygusu iyi ve Soğuk Savaş döneminin genel paranoyası çok hoş yansıtılmış filme. Gameboy'un doğuşunu ve Nintendo – Atari savaşını izlemek de bir oyuncu olarak ayrı bir keyif. Ama en önemlisi Pajitnov üzerinden Sovyet'lerin de öcü gibi değil de aslında bizler gibi insanlar olduğunun vurgulanması çok hoşuma gitti. Bana göre yapılmış en keyifli oyun filmlerinden biri Tetris. Bunun gibi öyküsü anlatılmaya değer pek çok başka video oyunu da var, darısı onların da başına diyelim. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Tetris'le ilginiz olsun ya da olmasın, çok keyifli bir film. ★★★★☆

YÖNETMEN: Charlie Haskell **OYUNCULAR:** Walter Emanuel Jones, David Yost, Steve Cardenas, Catherine Sutherland **IMDB NOTU:** 5,9

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: ONCE & ALWAYS

Ranger'lıkta yaşa takılanlar

EMRE SÜMER

Power Rangers Türk televizyonlarında yayınlandığında ilkokul 4'e gidiyordum. Şu an ise 36 yaşındayım, evliyim, hatta çocuğum var fakat Mavi Ranger Billy halen daha emekli olmamış. Gerçekten merak ediyorum, Ranger'lıktan emekli olmak için daha kaç gün prim ödemek gerekiyor? Yoksa Billy sadece yaşını mı bekliyor?

Once & Always filmi de retro akıntısına balıklama atlayarak ilk 2 sezondaki kadroyu tekrar bir araya getirmeye çalışıyor. Neden çalışıyor diyorum, çünkü ilk Beyaz ve Sarı Ranger'larımızın aktörleri maalesef vefat etmiş, Kırmızı Ranger'ımızın yurtdışı yasağı var, ilk aşkımız Pembe Ranger Kimberly ise "Yetti gayri" deyip teklifi geri çevirmiş. Film bu açığı Beyaz, Pembe ve Kırmızı ranger Rita tarafından yakalanmış gibi gösterip yerine ikinci sezondaki Kırmızı ve Pembe Ranger'ları koyarak kapatmaya çalışıyor. Lakin ikinci Kırmızı Ranger'ı oynayan abimiz kilo açısından Ağır Yaşamlar programına katılmak üzere neredeyse.

Rita demişken, Rita Repulsa'yı canlandıran Japon abla da vefat ettiği fakat İngilizce dublajını yapan abla yaşadığı için onu da Mecha-Rita gibi bir şey yaparak sıvamışlar ki fena fikir de olmamış bence. Mecha-Rita, Mavi Ranger abimizin Zordon'u dünyaya geri getirme çabasından faydalanarak esaretinden kurtuluyor ve ilk Sarı Ranger'ımız Trini'yi öldürüyor. Rita'nın dönüşünün yarattığı OHAL sebebiyle de ilk ve ikinci sezon Ranger'ları az önce de bahsettiğim şekilde tekrar bir araya geliyor. Yeni Sarı Ranger'ımız da Trini'nin über antipatik genç kızı oluyor tabi ki.

Once & Always klasik TV serisi kadar cheesy bir film. Putty'ler gene sadece dayak yemek için ortada koşturuyor, obez Kırmızı Ranger'ımız kostümü giyince bir anda dal gibi oluyor ve genç Sarı Ranger üzerinden verilen hayat dersleri ilkokula başlayan çocuğunuza vereceğiniz seviyede. Özel efektler kalite açısından gene 1993 seviyesinde, hatta bence daha bile kötü. Çünkü eski seride mecha diye bildiğin plastik oyuncaklar dövüştürülürdü, filmde ise inanılmayacak kadar kötü seviyede bir CGI kullanılmış. Zaten CGI kalitesi, mekan çeşitliliği, kadro genişliği ve prodüksiyonu göz önüne alındığında inanılmaz düşük bir bütçeyle hazırlandığı her halinden belli oluyor.

Once & Always bir sinema filminden çok sıradan biri dizi bölümü kafasıyla çekilmiş ki hakkını teslim etmek lazım, bunu da gayet iyi başarıyor aslında. Benim gibi Power Rangers'ın Türkiye'de ilk estirdiği dönemleri yaşayanlardansanız nostalji virüsü 10 dakika içinde kanınıza işliyor ve kendinizi gene aynı şeyleri milyonuncu kez zevkle izlerken buluyorsunuz. Tekel bayi gibi, aldığı belli, verdiği belli yani. Daha fazlası olmaya çalışmadığı için de fazlasını beklemek haksızlık olur. Bu kafayla izlerseniz net keyif alırsınız, yoksa inanılmaz düşük bütçeli ve cheesy bir film bekliyor sizi.

EDİTÖRÜN NOTU: Sıradan bir dizi bölümü gibi olsa da klasik kadroyu tekrar bir arada görmek çok hoş. ★★★☆☆

YARATICI: Charlie Brooker **OYUNCULAR:** Diane Morgan **KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 8.1

CUNK ON EARTH

Önce Hangisi Vardı, Uygarlık mı Uygurluk mu?

SERPİL ULUTÜRK

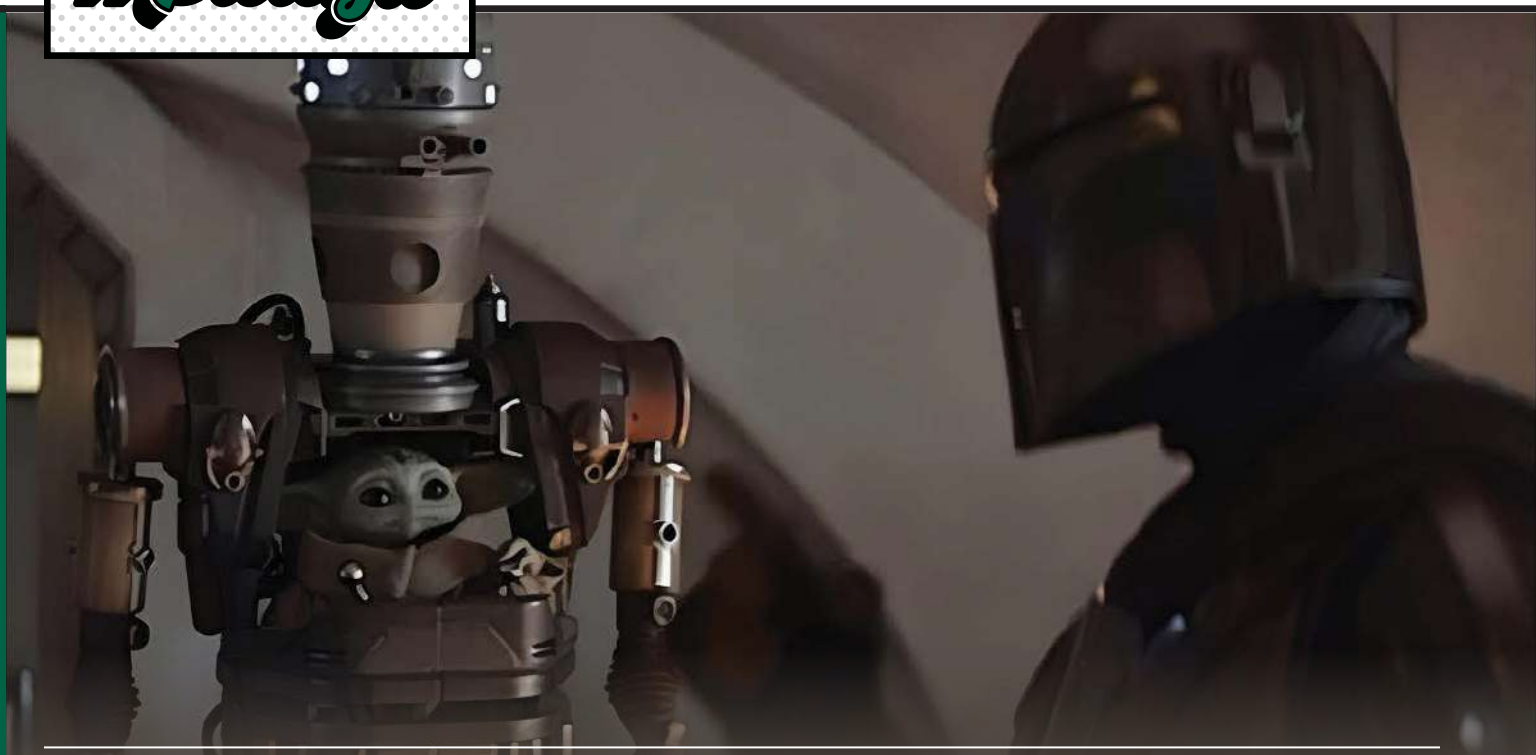
Yukarıda size Philomena Cunk taklidi yaptım ve muhtemelen nefret ettiniz. Ama durun, bu soruyu ömrünü tarih bilimine adamış, Harvardlarda falan kürsü sahibi, aşırı saygın bir profesöre, son derece ciddi bir şekilde sorduğumu düşünün bir de… Benim adıma utanacağınız daha neler soracağım kim bilir.

Cunk on Earth, BBC'de bir başka programın parçası olarak yıllar önce başlamış ve sonra bağımsızlığını ilan ederek nihayet Netflix'e gelmiş bir "mockumentary", yani sahte belgesel. Philomena Cunk ise programın son derece kibirli, cahil, boşboğaz, komplocu denebilecek seviyede şüpheci araştırmacı – gazetecisi. Bu karakter belgeselin bölümleri boyunca, kendi alanında son derece saygın isimlerle röportajlar yaparak insanlık tarihinin izlerini takip ediyor. Mısır piramitlerinin neden üçgen şeklinde inşa edildiği hakkındaki fikirlerinden Titanik'in tek kullanımlık denizaltı olduğuna dair tanımına, Beyonce'nin şarkısıyla Rönesans arasındaki kıyaslamasından İngiltere'nin halen nükleer bir güç olduğunu öğrendiği an ağlamaya başlamasına kadar her anı Cunk usulü absürtlüklerle dolu bu röportajların belki de en keyifli kısmı, hazırlıksız yakalanan uzman isimlerin verdikleri tepkileri izlemek (bu cümlenin bitebileceğine dair umudumu yitirmiştim, şu an çok şaşkınım). *(Peki ne asla bitmez biliyor musun Serpil? Belçikalı Technotronic grubunun tekno hiti Pump Up the Jam'in popülerliği tabii ki… -Can)*

Black Mirror'ın yaratıcısı Charlie Brooker'ın zihninden doğmuş olsa da Cunk on Earth'ün asıl kahramanı kesinlikle Diane Morgan. Cunk karakterinin spontan tepkileri, gözümüzün önündeki ama bugüne dek fark etmediğimiz absürt detayları şuursuzca, neredeyse saygısızca ortaya dökmesi, sırf kamera karşısında klişe bir cümle kurmak için dünyanın dört bir yanını dolaşması ve hatta ormandaki amaçsız uzun yürüyüşleri falan… Her şeyiyle dört dörtlük bir mizah anlayışı var bu serinin. Sadece 5 bölüm olması elbette ciddi bir problem ama internetten eski versiyon Cunk on Britain'ın kliplerini bulabilirsiniz. Hepsi taze materyal değil ama zaten defalarca izlenesi bir şeyden bahsediyoruz…

SERPİL

EDİTÖRÜN NOTU: Aptallığa gülmekten hoşlananlar için harika bir seri. ★★★★★



YARATICI: Jon Favreau **YÖNETMENLER:** Rick Famuyiwa, Rachel Morrison, Lee Isaac Chung, Carl Weathers
OYUNCULAR: Pedro Pascal, Katee Sackhoff, Carl Weathers **IMDB NOTU:** 8,7 **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Disney+

THE MANDALORIAN

SEZON 3

Pardon, yol buradan mı geçiyor acaba?

SPOILER

PELİN YİĞİT

Her güzel şeyin bir sonu vardır… Hayır, bunu sezon bittiği için söylemiyorum, daha çok Mandalorian ve bize hissettirdiği o heyecan yavaş yavaş son bulduğu için söylüyorum. Star Wars'u ayaklandıran, yıllar sonra pek çok yeni insana Star Wars sevgisini kazandıran, ayaklarımızı yerden kesen bir dizi olarak hayatımıza girdi 2019 civarlarında. Her bölümü, her sezonu sosyal medyada yankı yapa yapa ilerledi. Karakterlere bayıldık, hikâyelere sarıldık, dedik ki: "İşte Star Wars bu! Bize illa Skywalker vermeden de bunları hissettirebilir. Evreni bu denli bilgili bir şekilde kullanmayı becerebilir..." Ama işte gelin görün ki bir şekilde bu da bitiyor. Hevesi yitiyor insanın. Halbuki 2. sezon finali en çok ses getiren bölümlerden birisiydi. Sonrasında hevesle beklediğimiz 3. sezon neden böyle durgun başladı ve durgun bitti anlamış değilim.

Son sezonda ilk birkaç bölümü izlerken dedim ki bu bölümler sanırım doldurma bölümler. Fakat bu bölümler bitmemeye başladı. Bir bölüm, iki bölüm derken 5-6 bölüm geçtiğimizi fark ettim ve sezonun sonuna yaklaştığımızı anladım. Aslında bakınca sezonun ana teması hiç küçümsenecek bir hikâye de değil. Clone Wars'tan bu yana Mandalore'un kuşatmasını, yıkılışını, Mandalorian'ların kaderini, Bo-Katan'ı ve Black Saber'ı duyuyoruz ve hikâyenin gidişatını izliyoruz. Yıllar sonra İmparatorluk'un yıkılmasıyla beraber Mandalore'un geri alınmaya çalıştığı bir senaryo kulağa müthiş geliyor. Bana bunu diziyi izlemeden söyleselerdi ağzım açık dinlerdim merakla. Fakat dizide nedense kulağa geldiği kadar güzel durmuyor veya durduramamışlar. Fragmanı izlediğimde dizinin herhangi bir bölümünden daha çok heyecanlanmıştım. Sanırım ben Clone Wars ciddiyeti beklemiştim. O gerginliği, Bo-Katan'ın halini umarak girmişim. Disney'leştirme işi tamamen aklımdan çıkmış.

Dizide bir tonaj ve hikâye absürtlüğü var. Özünde sevimli, tatlı, aile dizisi olsa

da konu bakımından aslında Star Wars'ta çok can yakan ve hakkında konuşulurken tüyleri diken diken etmesi gereken bir konu işleniyor. Ama yönetmenlikten mi senaryodan mı bilemiyorum, bu hissiyat bir animasyon dizisi olan Clone Wars'taki kadar bile geçemiyor insana. Sahne sahne ayrıldığında müthiş karelerin ortaya çıktığında hemfikirim fakat bütünüyle bakıldığında hikayenin ciddiyetini ne yazık ki alamadım bu sezondan. Mandalore'u geri alacağız fikrine de iyi bir giriş gelişme sonuç yapıldığını düşünmüyorum açıkçası. Sezon ne öyle o gazla başladı ne de o gaza yükselerek eklendi. Ne yazık ki sönük başlamanın yanında bir de sönük devam etti. Hayır madem böyle olacaktı Boba Fett'in dizisini niye yediniz? O iki müthiş bölümü bu sezonda başlara serpiştirip seyirciden gazı alınabillir, böylelikle Boba Fett'i izlememiş olanların tüm o Luke furyasını kaçırmasının da önüne geçilmiş olurdu. Az uz bölümler de değildi o iki bölüm. Paz Vizsla'nın ataları adına Black Saber için Din ile yüzleştiği görkemli bölümün yanında Grogu'nun Mandalorian olma adına attığı büyük adımı da görebiliyorduk. Böylelikle hem sezon güçlenirdi hem de bu kadar boş bölümler izlemek zorunda kalmazdık. Bo-Katan'ın Black Saber'ı geri alışı da kat kat anlamlaşırdı diye düşünüyorum. *(Söylentiler doğruysa bunun için yine yeniden Kathleen Kennedy'nin mevzuya burnunu sokmasına teşekkür edebiliriz. -Can)*

Olan olmuş yine de keşkelerle inşallahlarla vakit kaybetmeyelim, yapacak bir şey yok ama her güzel giden Star Wars içeriğinin böyle bir düşüşe geçmesinden rahatsızım açıkçası. Twitter'ı sallayan, herkesi bir noktada buluşturan Mandalorian'ın bu sezon esamesi okunmadı. Velhasıl, sezon finaline gelelim. Genel olarak sezonun düşüşünü son iki bölüm azıcık da olsa toparladı. Baby Yoda'ya verilen yeni IG-12 fikrini aşırı beğensem de çok uzun sürmemesi de mantıklı geldi. Son savaşa kadar birlik ve beraberlikle Mandalorian'ların savaştığını görmek, iki farklı klanın bir araya gelmesi gibi olaylar gerçekten çok görkemliydi. Hem görsel açıdan hem hikaye açısından Mandalore'da geçen her dakikayı sevdim. Ana karakterin Din Djarin olmaktan çıkıp Bo-Katan'a dönmüş olması biraz ilginç gelse de dizinin adı The Mandalorian sonuçta, hangi Mandalorian olduğunu söylemediler :)

Yine de bu kadar olumsuzluğun ardında 2015'lerden kalkıp gelen bir hikâyenin güzel bir biçimde sonuçlanması hoşuma gitti. Bo-Katan'ın acıklı serüveni yıllardır süregelen bir hikâyeydi. Evreni Mandalorian dizisiyle tanıyanların pek umurunda olmayacaktır eminim fakat aslında oldukça derin bir konu son buldu. Olaylar Bo-Katan için ne kadar iç acıcı gitse de Baby Yoda için o kadar sönüktü. Order 66 sahnesinde Ahmed Best'in Grogu'yu kurtardığını görmek haricinde karakterin son ana kadar dizide belirli bir rolü olmadı. Sezon finalindeki son sahne haricinde tabii. Artık Din Grogu olarak anılacağını bilmek ve Din Djarin'in resmi olarak Grogu'yu evlatlık edinmesi çok duygusaldı bana göre. Artık baba-oğul olarak göreceğiz bu ikiliyi. Onun haricinde IG-12 fikri çok hoşuma gitmişti dediğim gibi. Yine bir oyuncak fikri doğdu Disney'e. Star Wars'u ve başındaki insanları azıcık tanıyorsam IG-12 adında içinde Baby Yoda'nın da bulunduğu bir oyuncak çıkar yakın zamanda Hasbro tarafından. Yes/No dedirtebildiğimiz bir düğme bile olur bana kalırsa. Aslında şikayet de etmiyorum bu iş artık koleksiyona döküldü bir kere, çıkarsa alamayacağımın sözünü de veremem ne yazık ki :')

Aynı zamanda şöyle bir düşününce de yüzyıllar sonra evrene ilk kez bir Mandalorian - Jedi dahil oluyor. Hatta belki de Tarre Vizsla'dan sonra ilk kez. Tarre Vizsla demişken gitti 1 milyonluk kılıç dedirten bir sahne yaşadık. Black Saber şöyle kuvvetli, böyle Beskar'a karşı geliyor, şöyle kesiyor dedikten sonra Moff Gideon'un elinde Count Dooku'nun kılıcı gibi eğrildiğini görmek canımı acıttı. Öyle oyuncak gibi çıkarırsanız her yerde olacağı buydu. Büyük bir anıya veda ettik ama pek çok yenilerini de açtık gibi bu sezon finaliyle. Yine bir Star Wars klasiği olarak finalden bir önceki bölümü daha çok beğendim ben yalnız. Özellikle Paz Vizsla'nın kendini feda ettiği o sahne de unutamayacaklarım arasına rahatça girer. Sezon finalindeyse benim için önemli olan sahne Grogu ile Din'in beraber savaştığını görmekti. Umarım ki ileride Grogu'nun da güçleri toparlandıkça bu ikiliyle çok iyi koreografiler ve dövüşler görürüz. Fakat lütfen artık bunlar Moff Gideon ile olmasın. Giancarlo Esposito'yu ne kadar bayılarak izlesem de karakterin kendini tükettiği yerlerdeyiz bence artık. Güç kullanan klon fikrinden yürüselerdi inanılmaz ilginç bir şey izleyecek olabilirdik bu arada. O hikâyenin tamamen yok olmasına üzülmedim diyemem. Ama umarım Moff Gideon'u da "Somehow Gideon is back" açıklamasıyla geri dönerken görmeyiz :) *(Hem Mandalorian hem de Bad Batch Jar Jar Abrams'ın "somehow" diye yazdığı sahnenin arkasını toparlamaya uğraşıyor zaten resmen. -Can)*

İyisiyle kötüsüyle bir sezonun daha sonuna geldik yine de. Yine de güzel ödül avcılığı bölümleriyle, ana hikâyenin savruklaşmamış bir versiyonuyla gelmesini istiyorum 4. sezonun. Son sezon olur mu bilmem ama çok da uzatılmadan hikâyeyi bağlamaları lazım. Grogu'nun geleceğine daha çok önem verip, Din Djarin'i yavaş yavaş emekli ediyorlar gibi. Kapanışta ikilinin normal bir hayata attığı ilk adımı görmek çok huzur vericiydi. Gelecek sezonun bol aksiyonlu olduğunu umarak Ahsoka'ya yavaştan hazırlıkları yapıyorum ben izninizle. Diğer sezonda görüşmek üzere!

THIS IS THE WAY.

(Bu kadar verip veriştirdikten sonra yine kıyamamışsın, 4 puan vermişsin ama Pelin?! -Can)

EDİTÖRÜN NOTU: Mandalore'un kurtuluşu Mandalorian'ın sonu olmaz umarım... ★★★★☆

%71'İ FİLM OLAN ADAM

Eren Eryürekli

@EREN_ERYUREKLI

CHUNGKING EXPRESS

★ 4 / 5

Onca konserve kutu ananası bir gecede adama yediren aşk bize neler etmez? Spontane gelişen olaylar Wong Kar Wai sinemasının da alameti farikası ve umulmadık yerlerde karşımıza çıkan aşkın acısı da tatlısı da hep bir oluyor seven insana.

İlk hikâyemiz bir gecelik sürüyor ve tuhaf bir ikilinin daha da tuhaf gecesine konuk oluyoruz. Her ne kadar ikisi de bir daha belki hiç karşılaşmayacak olsa da aralarında geçen zaman ikisini de bir nebze iyileştirip yaralarını sarıyor, esas olaysa ikinci öyküde.

California Dreaming'le ruhlarımızı esir alan ikinci öykü bitmiş aşkın suskun acısına yeni filizlenenin neşeli hezeyanlarını katık ediyor. Renkler, sesler ve Faye Wong'un kısacık saçları imgelemimize kazınırken Tony Leung'un yer çekimine yenik düşmemeyi kim başarabilir ki?

Bu ilmek ilmek dokunan hikâye kalplerimizi kâh sıkıştırıp kâh aşkın ballı şerbetiyle yıkarken Hong Kong'un baş döndüren hızı anların büyüsüyle dolup taşıyor. Bir sarhoşluk gibi gelip geçiyor üstümüzden bu ekspres, bir zaman yitiyor, tren kaçtı sanırken her şey yeniden başlıyor. Aşkın devridaiminde belki de her şey mümkündür sanıp California'da rüyalara dalıyoruz sonra...

A MAN

★ 3,4 / 5

Eşinden boşanmış bir kadın olan Rie hayatta ikinci şansını Daisuke ile dener ve mutluluğu bulurlar ama bilmediği şeyse bu yaşadıkları da Daisuke için ikinci ve çok kıymetli bir şanstır. Bol karakterli bol olaylı bir film A Man ve filmin ana karakteri ancak yarım saat sonra olaylara dahil oluyor. Cesurca ve çalışan bir tercih.

Fakat 'o adam'ın da dertleri bambaşkadır ve aslında birbirine paralel üç ayrı adamın kimlikleriyle ve hayattaki ikinci şanslarla olan mücadelelerini izlediğimizi anlarız bir noktada. Avukat Kido Güney Kore menşei bir Japon olmasının baskısını her an üzerinde hissederken ilgilendiği Daisuke davasıyla da hayatı iç içe geçmeye başlar ki bu da olayları epeyce karıştıracaktır.

Beklemediğim derecede yoğun politik alt metinlerle gelen film, Japonya'daki derinden gelen ayrımcılık ve ırkçılığı da gözler önüne seriyor. Özellikle ülkenin Güney Kore ile olan çalkantılı tarihi ve oradan gelenlere karşı olan ön yargılar pekâlâ bizim ülkemizdeki çoğu etnik kimliğe uygulanan ayrımcılıkla da benzeşiyor.

Kişinin ismi, kimlik numarası, sigorta poliçeleri aslında nedir? Biz yalnızca bu numara ve harflerden mi ibaretiz veya bizi tanımlayan şey yalnızca onlar mıdır? Yaşadığımız hayatları başa sarabilir veya yeni seçimlerle eskiyi komple silebilir miyiz gerçekten? Filmin bu soruları biraz fazlaca dallanıp budaklanan yapısının arasında yer yer kaynasa da seyir zevkini ve gizemini sonlara kadar taşımayı iyi beceriyor yine de...

CASTAWAY ON THE MOON

★ 5 / 5

Bugün benim için çok özel bir filmden bahsedeceğim, tuhaf mı tuhaf bir romantik komedi bu. Erkek Kim karakterimiz (çünkü Güney Kore'deki insanların yarısının adı Kim diğer yarısı da Park) borç batağında bir beyaz yakalı ve daha filmin ilk dakikasında kendini suya atıp intihar ediyor.

Bu intihar onu sanki Styx Nehrinden geçirerek ikinci bir yaşama bağlarken kız Kim karakterimizse üç yıldır odasında kapalı yaşayan bir Hikikomori ve teleskobundan yeni düştüğü adasında yaşayan Kim'i fark ediyor. İkili arasında acayip bir iletişimin de fitilini yakılıyor böylece.

Film nefis bir kapitalizm eleştirisi, bolca güldürüp düşündürüyor ve araya böğrünüze öküz oturtabilecek kadar iyi oynanmış ve çekilmiş bir sahneyi de ekleyiveriyor. Kapital çarktan çıktığında insanın nasıl bir özgürlüğe ve iç huzuruna kavuşup kendini bulduğunu anlatmanın yanı sıra bu yeni kazanılmış özgürlüğün getirdiği sorumlulukları da es geçmiyor neyse ki.

Hani böyle iç ısıtan, germeyen, biraz göz musluklarını açan bir film bu, alışılmadık akışı ve tatlılığıyla kendine hayran bırakırken bir durun diyor. Hep bir sonraki hedefe sürüklenen hayatlarımızda sakin bir kahve molasına davet eder gibi zihninden akıp gidiyor insanın ve bir dost oluyor umudu unutmuşlara...

SEVMEK ZAMANI

★ 4 / 5

Yağmurla yıkanan Adalar sokaklarında, daha güzelliğine çok dokunulmamış bir İstanbul peyzajında geçiyor bu masal. Adam bir resme aşıkken resimdeki kadın da adam aşık olur zamanla. Ama heyhat tıpkı sabahları çöken pus gibi ya da yapayalnız Beşiktaş sahili gibidir adamın aşkı. Ona özgü, ondan içeri ve yalnızca ona sadıktır.

Muazzam güzellikte kareleriyle aşkın kendisi kadar İstanbul'a da bir aşk mektubu bu film ve taşıdığı nostaljik değer paha biçilemez. Daha kibar ve naif zamanların anlatısı olsa da bu dünyanın kötülüğüne komple sırt çevirmez. Aşkın doğasındaki saplantı ve sancıların çok derinden hissedildiği sahneleri bir yana, modern diliyle de ayrı bir takdiri hâk ediyor Erksan'ın eseri.

Bazen fazla melodramatik oluyor ama halen izleyicide güçlü bir tesir bırakabilmesi, sorgusuz sualsiz zihninizde yer edişi ve rüyamsı kadrajlarıyla bu özel film sinemamızın mihenk taşlarından birisi net şekilde.

Aşk mutlu ya da mutsuz bitebilir ama esas olan ona söz geçirmeye çalışmadan yüreğini onun akışına bırakabilmektir bazen sadece. Çünkü Galata'ya vuran dalgalar gibi gel-gitlerle örülü bu azaplı yoldaki her bir mutluluk kırıntısına değer eğer kişi gerçekten seviyorsa ve belki o kahpe yağmur da bir gün diner de aşıkları aydınlatır güneş baharın onulmaz tazeliğinde...

GODLAND

★ 4 / 5

Tanrı'nın görevini ve kendi naif meraklarını yüklenmiş bir rahip 'vahşi ve güzel' İzlanda coğrafyasına karşı bir seyahate çıkar çıkmasına ama bu amansız yol gerçeklerle yüzleşmesini sağlayacaktır.

Muazzam manzaralarla dolu film rahiple beraber karşılaştığı her güçlükle düşen dirayeti, Tanrı'nın inayetinin ondan uzaklaşıp doğanın ezici varlığının sırtına yüklenişini bize de geçiriyor. Öyle ki filmin ortalarına doğru yorulan bünyem tıpkı rahibin aklı gibi karışmış ve şüphelerle doluydu.

Hal böyleyken filmin devamında olan olayların dehşeti ve güzelliği de mest etti. Danimarka ve İzlanda arasındaki karmaşık tarihi dinamiklerin de sembolik yolla anlatıldığı film doğanın kalbine indikçe kaybolan akli melikelerin ve yitirilen medeniyetin de müthiş bir tasviri olmuş. Zira doğa dehşetengiz ve gizemlidir. Onun kayıtsız dönüşümleri bizim ölümümüzdür ve ölümümüzün aslında bir anlamı yoktur bu sonsuz devridaimde. İşte inanç krizlerinin, kibrin ve yoldan sapmaların ötesinde kendimize bulduğumuz sistemlerin yarattığı illüzyon tıpkı et ve kemiklerimiz gibi çözülür doğa karşısında. Yalanlar ve masallarla dolu dimağında doğanın gerçekliği ve kendi faniliğini nasıl dengeleyebilir? Bizler ölürüz ve öylece kalırız yalnızca toprağın karanlık kalbinde...

IN THIS CORNER OF THE WORLD

★ 4,2 / 5

Zamanında Grave of the Fireflies'ta ağladığım kadar ağlamadım fakat içimi fena halde burkan bambaşka hisler yaşattı bana In This Corner of the World. İnsanın ne zaman her şeyden vazgeçip yalnızca yaşamaya odaklanabileceği, bunun için yerlere çaldığı haysiyeti ve onuru.. Yavaş yavaş sürüklendiği deliliğin sıradanlaşması. Buna alışması...

Film bunları o kadar naif bir dille anlatıyor ki resmen kibarlığıyla ruhları kırıp parçalıyor. Film Suzu isimli genç bir kızın evlenmesiyle başlıyor ve 2. Dünya Savaşı yılları boyunca devam ederek git gide kötüleşen durumu bir sivilin bakış açısından anlatıyor. Ekranda sürekli verilen tarihler bizi yavaş yavaş atom bombasının atılacağı o ana götürürken elimizden hiçbir şey gelemeden bu korkunç kadere ortak oluyoruz. Bir kiraz çiçeği yaprağının ihtimaller denizindeki serüveni kadar belirsizliklerle dolu Suzu'nun yaşamı. Ve o yaşam o kadar narin ki, bir yelin üfürmesine bakıyor gibi ellerinden kayışı..

Yaşanan acının net tasvirlerini sunmaktan genelde kaçınıyor yönetmen Katobuchi onun derdi daha çok bir zamanı ve insanların günlük yaşamlarının savaş sayesinde nasıl değiştiğini anlatmak. Günden güne ölen parlak bir ruhun hayatta kalma çabasına ortak olmak. Yoldaşlık etmek karakterlerine. Kimisi nice ilkbaharı göremeden ayrılsa da aramızdan elinden tutmak yine de. Yürüdüğü yollarda ayağına saplanan şarapnel parçasının, göğse batıp kanatan camın ya da tene değip eriten radyasyonun acısını hafifletmek amacı.

Ve Suzu'nun zayıflığında, iyiliğinde başarıyor bunu da. Hayatta bizi acıtan ne varsa belki daha kötüsü var evet ve belki yarın yatağından da kalkamayacaksın ama yaşam bunlardan ibaret değil. Ölümün soğuk hançeri günbegün gırtlağımızı keserken akan kandır yaşama rengini veren. En kötü günde bile çiçeklerin kokusuyla teselli bulup belki bir resim çizersin dalgaların köpüklerini tavşanlara benzeten. Belki bir gün korkmazsın da göçmekten ve yaşamın kapılarına uzattığın elini de tutar seven biri bir gün...

HOLY SPIDER

★ 4,2 / 5

İran en az bizimki kadar ve bizden de zor bir coğrafya kadınlar için. Her hareketinizin gözlendiği, saçınız birazcık bile açılsa uyarıldığınız, 3. sınıf insan muamelesi gördüğünüz bir yer burası. Hele ki bu ortamda seks işçiliğine zorlanan veya mecbur kalan kadınların hayatını varın bir düşünün.

2000'lerin başlarında yaşanan ve 16 seks işçisi kadını öldüren bir seri katilin öyküsü Holy Spider ve cidden moral bozup can acıtan bir yapım. Olayı hem katilin hem de onu takip eden muhabir kadının yönlerinden anlatan Ali Abbasi katilin dinsel fanatizmini onun aile babalığıyla karşı karşıya getirerek ilginç bir kontrast yaratmış.

Tabii ki Allah'ın inayetine sığınıp işlenen cinayetler toplumun bir kesiminden kabul de görüyor ki işin en tüyler ürperten kısmı da burası. Adaletin tecellisi zamanla yarıştırılırken cüppeli sarıklı yobaz adamların topluma yarattığı tehdidi bir kez daha görüyorsunuz. Ve bu tehdidin her an kapımızı çalabilme olasılığı ise kan dondurucu.

Özellikle kadın izleyiciler için son derece rahatsız edici sahnelerle dolu film, zor ama önemli bir seyirlik. Bir röportajında «Bu bir seri katilin değil seri katil toplumun hikâyesi" diyen Abbasi esas kanayan yaraya da parmağını basarak içerideki cerahati akıtmayı bir nebze olsun başarmış. Ama yaralarımız o kadar çok ki hem orda hem burda toplumun köhneleşmiş değerleri değişmedikçe daha çok kadının hayaletinin 'ah'ı üzerinde olacak bu lanetli coğrafyaların...

BULLET BALLET

★ 4,1 / 5

90'lı yılların ruhunda yok olmaya yatkınlık neden var diye sorsak aniden değişen dünyaya ayak uydurmakta zorlanan milyonların buhranından sebep diyebiliriz belki de. Özellikle Japonya'da yaşanan baş döndürücü teknolojik devrim neon ışıklardan ve kollu makinelerin metalik rüyasından kafasını kaldıran, insanı boğan grotesk gökdelenlerle perdelenmiş mavi gökyüzüne tutkunlara zor gelmiştir.

10 yıldır birlikte yaşadığı kız arkadaşı aniden intihar eden Goda anlamsızlığın pençesine düşerek bir tabanca edinip hayatına son vermek isterken karıştığı bir çete ona bambaşka yollar açacaktır. O kendini öldürmeye çalıştıkça hayat bir şekilde ona engel olacak ama Godo'nun içindeki kara delik büyüdükçe çetenin diğer elemanları da bu tekinsiz gücün çekimine kapılacaklar biraz biraz.

Görsel estetiğiyle cezbeden filmde Shinya Tsukamoto'nun dur durak bilmeyen kamerası klostrofobik iç mekanların ter ve pislikten birbirinin içine geçmiş katmanlarına öyle nüfuz ediyor ki bu düşmüş karakterlerin hepsine hem kızıyor hem de acıyorsunuz.

Dinamizmi, modern şehrin çarklarında yutulan insan portreleri ve neo-techno müzikleriyle kendi çapında mini bir başyapıt Bullet Ballet. Kişinin içselleştirdiği ölüm arzusunun yaşamı tetikleyişi ve tek kurşunda beyniyle duvarları boyamakla o kurşunu birini kurtarmak için sıkmak arasında gidip gelen arızalı bir zihnin öyküsü bu. Bazen ölüm tek çare gibi gözükse de kalbin durmuyor da çarpıyorsa yaşam da seni bulacak belki ama kanın akmak zorunda...

AGUIRRE

★ 3,7 / 5

Doğa neden insanı delirtir? Onunla tüm bağlarını kopardığı için var oluşundaki kaosu kabullenemeyen insanoğlunda mıdır sorun? Sonsuz anlam ve amaç arayışındaki zihnimize fazla mı gelir yalnızca devinmek için var olmak?

El Dorado'nun büyüsüne kapılmış sömürgeci, aç gözlü Batı dünyasının bu uğurda içine düştüğü dehşet sarmalı anlatılıyor.

Yönetmen Herzog belgesel edasıyla Amazon'un sonsuz yeşilinde yaşam mücadelesi veren bir grup kaşifi resmederken aslında kendi yaşam savaşlarını da belgeliyor. Ancak Klaus Kinski'nin hayat verebileceği aurasıyla isyan başlatıp kafilenin lideri olan eski asker Aguirre'nin onları soktuğu yol ihtiraslarına yenik düşenlerin dipsiz kuyusuna davet ediyor izleyicisini ve ormanın yeşili diğer tüm renkleri boğarken zihinler de karanlıklaşıyor birer birer.

Doğanın karşısındaki acizliğimiz tüm çıplaklığıyla ortaya çıkarken delilik bir norma dönüşüyor o salda ve bu mini medeniyet panoraması Batı'nın mezarı olup, sanki bir tane bağını çözse dağılıp gidecekmiş gibi duran Aguirre'nin zırhında vücut buluyor. Tıpkı onun aklının ipleri gibi zamanla dağılıp parçalanan sal modern insanın kırılgan ve zayıf yüreğinin doğanın dürüstlüğüyle olan sınavında sınıfta kalışının tasviri oluveriyor dimağımızda...

WILLARD

★ 3,5 / 5

Willard biraz Tim Burton estetiğinden biraz da Hitchcock gerilimlerinden nemalanan oldukça tuhaf ve yer yer baygınlık geçirtebilecek düzeyde sert sahnelere sahip. Kendini onca canlı farenin içinde hissetmek yeterince fenayken bu farelerin oldukça zeki ve eğitimli olmaları da insanı tedirgin ediyor film boyunca.

Hasta annesi ve patronundan sürekli mobbing yiyen ve hayatta yalnız olan Willard bodrumda karşılaştığı sevimli beyaz fare Socrates'te umulmadık bir dostluğu bulurken sürünün en güçlüsü Bob'la da tehlikeli bir liderlik yarışına girişiyor. Başlangıçta her şey iyiyken fareler ve insanlar arasındaki bu tehlikeli ittifak da su sızdırmaya başlıyor.

Toplumda önemsenmeyip, aşağılanıp yalnız bırakılan insanların gün gelip sürüklendikleri uçuruma kendilerini bıraktıklarında bürünebilecekleri karanlık maskenin grotesk bir hicvi aslında Willard ve tüm abartısına rağmen ürkütücü olmayı da başarıyor.

Biraz basit kalan senaryosu ve gitmekten korktuğu çok daha karanlık köşelerini hissettirse de sırf Crispin Glover'ın tuhaflığı için bile izlenir. Ve de zihnimizin gerilerine attığımız o ilkel vahşi hayvan korkusunu fena halde ön koltuklara yerleştirdiği için de...

MY STAR

Amaaan idol animesi alt t--ÇOTANK!

ÖMER AKDAĞ

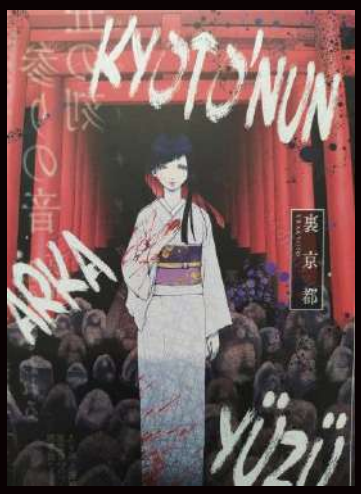
Sezon başlamadan önce yeni animelere göz gezdirirken My Star'ı (Oshi no Ko) gördüğümü bile hatırlamıyorum, "Yine bıdıbıdı bir idol animesi işte" diyerek gözlerim direkt görmemeyi tercih etmiş olsa gerek. Sezon başladı, bir baktım deli gibi popüler, puanlar çılgın, hatta My Anime List'in en yüksek puanlı animeleri listesinin küt diye zirvesine oturmuş. Dedim burada enteresan bir şeyler var.

My Star'ı spoiler vermeden doğru düzgün tarif edebilmek ve serinin neden bu kadar el üstünde tutulduğunu anlatabilmek imkânsız. O yüzden yüzeysel kalmak durumundayım.

Farklı farklı zaman dilimlerinden ilerliyor My Star. İlk kısımlarda popüler bir idol olan Hoshino Ai birden kariyerine ara vermeye karar veriyor. Köyün birinde doktorluk yapan, Ai'nin büyük hayranı olan doktor ne oluyor diye meraklanıp dertlenirken bir bakıyor Ai hastanesine gelmiş ve hamile. İdollerle hamilelik pek bağdaştırılabilir bir şey olmadığı için bir yandan Ai'nin sırrını saklamasına yardım ediyor, bir yandan ona destek oluyor. Daha sonra Ai'nin ikizlerinin doğumuna geçiyoruz, sonra biraz büyüdükleri kısma, sonra gençlik dönemlerine. Tek bir tema tutturup ilerlemiyor seri, bazen hafif bir komedi kafasına bürünüyor, bazen idollük sektörünün acımasızlığını gerçekçi bir şekilde yansıtıyor, bazen oyunculuk ve yönetmenlik üzerinde duruyor, bazen dramatikleşiyor. Bu dediklerimi de yaklaşık 1 buçuk saatlik çok özel bir giriş bölümüyle yapıyor.

Ki My Star'ı ön plana çıkaran da bu harika giriş bölümü. Sonrasının o şahane girizgâhın koyduğu çıtayı devam ettirip ettiremeyeceğini söylemek için henüz erken ama anime hakikaten ne olacağını merak ettiren bir konuya sahip ve ilginç karakterlerle dolu. İlk bölümden farklı ilerlese bile, ki öyle olacak demiyorum, hiçbir fikrim yok, yine de gayet izlemeye değer bir seri olarak kalmaya devam edecek belli ki.

Yüzeysel kalacağım demiştim. Siz en iyisi bana ve bu kadar insana güvenip şu bol bol övdüğüm ilk bölümü bir izleyin, neden böyle davrandığımı bir anlayın.

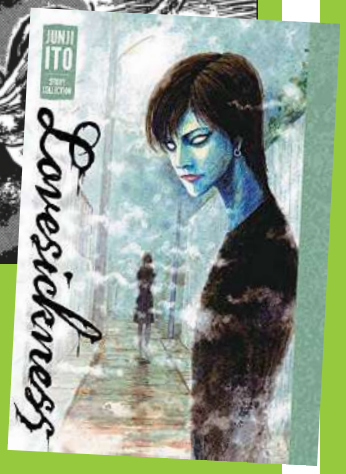


YUMEYA

KYOTO'NUN ARKA YÜZÜ

Yavaş yavaş gelişen Türk manga yayın pazarına 'guro' türünde sayabileceğim bir eserin girmiş olması ilginç oldukça. İngilizce "Gore" kelimesinden gelen guro'nun alametifarikası tahmin edebileceğiniz gibi bolca kan vahşet içermesi ve yaratıcı ölüm sahneleri. Bir tapınağın çevresinde geçen 4 farklı öyküde kurbanlar genelde hayatta yanlış yapmış kişiler ve bu yanlışı ısrarla sürdürerek çevrelerine zarar verdikleri için de tapınağa musallat olmuş bir varlık tarafından acımasızca cezalandırılıyorlar. Hani öyle bir çırpıda okunabilecek basit bir kitap bu, fazla kafa yormaması ve vahşet sahnelerinin başarıyla kotarılmış olması cilde ne eksik ne fazla bir hissiyat vermiş. Özellikle toplu taşımada okurken çevrenin meraklı gözleri çok umurunuzda değilse yolda belde çok iyi gidiyor; ben hatta evde tek bir sayfasını dahi okumamış olabilirim. Zaten tek ciltte dört kısa öykü olduğu için devamını alma kaygısı falan da yok. O yüzden hızlıca tüketebileceğiniz bir içerik arıyorsanız bu tuhaf manga tam size göre. ■EREN

EDİTÖRÜN NOTU: Vapurda, metrobüste, yolda yürürken okunabilecek, vahşet seviyesi dengeli ve sıkmayan bir manga olmuş. ★★★☆☆



JUNJİ ITO

LOVESICKNESS

Artık neredeyse her ay yeni bir Junji Ito içeriğiyle korkuya aç bünyemi doyurmasam aç kalmış hissediyorum. Onun sade kadrajlar ama detaylı çizimlerle anlattığı tuhaf öyküleri, bulduğu yaratıcı korku öğeleri ve sinik espri anlayışı tam benim kalemim ve Lovesickness koleksiyonu da bu açlığı güzel doyurdu.

Derleme bir uzun (Lovesickness) bir orta (The Strange Hikizuru Siblings) ve 3 kısa öyküden oluşuyor. Netflix'in Hikizuru Sibling uyarlaması ortalama sayılırdı ki öykünün kendisi de öyle zaten ama Lovesickness bu cildi almanın esas sebebi olur rahatlıkla. Kendi halinde bir kasabada sis basan günlerde ortaya çıkan gizemli bir genç köşe başlarında bekleyen genç kızların falına bakar ama fallar hep karanlık noktalara işaret etmektedir. Esas oğlanımız Ryusuke de geçmişteki travmatik bir olaydan yıllar sonra kasabaya döner ve bir şekilde bu fal mevzusuna karışıp kendini acayip gizemler ve dehşetlerle çevrili bulur. Üstat Ito taviz vermez tarzını bu grotesk öyküde sonuna kadar konuşturmuş ve okudukça yükselen umutsuzluk hissini dibine kadar yaşıyorsunuz sayfalarda, final yine bir tık zayıf kalsa da genel deneyim gayet tatminkâr olduğundan ben pek kafaya takmadım. Ayrıca öykünün bir yerindeki olay da kanımı dondurdu resmen, okuduğunuzda anlayacaksanız nereden bahsettiğimi. Eser şimdilik Türkçede yok fakat öyle yoğun bir İngilizcesi de olmadığından okumakta zorlanmazsınız, ben yakın zamanda çevrileceğini düşünüyor ve şimdiden öneriyorum korku mangalarını sevenlere. Ito külliyatının en güzel derlemelerinden birisi olmuş. ■EREN

EDİTÖRÜN NOTU: Korku türünün ustası Junji Ito'nun derlemeleri biraz dengesiz olur, ama Lovesickness onlardan değil neyse ki. ★★★★★

METALLICA
72 SEASONS

KIVANÇ GÜVEN

Efendim ülkece farklı kutuplarda radikal olarak yer almayı ne kadar sevdiğimiz hepimizin malumu. Nasıl olduğunu anlayamadığım bir şekilde, bugün bizleri farklı cephelerde kutuplaştırmayı başaran isimse Metallica oluyor... :) Ben ve benim yaşlarımdaki birçok kişi için Metallica, sert müzik illetine bizi alıştıran ve biz metal müzik sularına yaklaşırken uzaklardan "Girince alışıyorsun yeah-hee!" diye bağıran bir eski dost. Birçoğumuzun karakterini dahi etkileyebilmiş, olduğumuz kişi olmamıza katkı sağlamış, hayatımızı belki de tamamen değiştirmiş bir dostumuzun son çalışmasından bahsediyoruz malum. Bu yüzden bu albümün seveni de sevmeyeni de çok olacak :)

Son albümü "Hardwired… To Self-Destruct" 2016 yılında çıkan Metallica, yedi sene sonra yeni çalışmasıyla bizlerle. Öncelikle bir önceki albüm biraz daha "Biz yaşlanmadık!" kıvamında thrash metale göz kırpsa da bu sefer yeniden heavy metale daha yakın bir beste anlayışı bizi karşılıyor.

Açıkçası ben bu anlayışı modern Metallica'ya daha uygun bulanlardanım. Besteler yalnızca sert olmak için sert değil, Metallica böyle istediği ve böyle hissettiği için sert. Şarkılara tek tek girmek için yerimiz biraz dar ama albümün son dört şarkısını bile dinleyecek olursanız az çok ne kastettiğimi anlayabilirsiniz. Fakat Metallica'nın uzun süredir muzdarip olduğu "uzun şarkı yapma" sendromu ne yazık bu albümde de devam ediyor… Yahu Lux Æterna ne güzel 3 dakika, neden diğer şarkılar ortalama 6-7 dakika kardeşim? Bırakın tadı damağımızda kalsın, şarkılar uzadıkça dinleyicileri tutmak zorlaşmıyor mu sizce de? Tabii burada minik bir dipnot da açmak gerek: Metallica'nın kariyeri boyunca yaptığı en uzun şarkı olan 11 dakikalık "Inamorata" da bu albümde yer alıyor. Ama şarkı o kadar güzel ki, onu bu denklemin dışında tutmamız gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca 77 dakikalık bir albüm yapıyorsunuz ve bir tane bile ballad yapmıyorsunuz ya, alacağınız olsun be…

Tüm bunların yanı sıra, bence albümün prodüksiyonu da gayet başarılı olmuş. Önceki albümden daha rafine bir ses mühendisliği söz konusu. Metallica'nın uzun bir süredir yaptığı en "bütünlüklü" albümün 72 Seasons olduğunu düşünüyorum. Her şarkı temelde yatan depresif ve yırtıcı temaya uygun, birbirini tamamlar nitelikte ve dirsek temasında. Riffler cayır cayır, nakaratlar akılda kalıcı. James yaşını hiç göstermeden kükrüyor, Rob hiç duyulmadığı kadar net ve ön planda, Lars yine görece basit fakat catchy ritim ve ataklardan oluşan bir performans sergiliyor, Kirk ise… Eh, maalesef bu albümde aradığımı bulamadığım tek kişi kendisi. Metallica gibi bir devin solo gitaristi olmanın ciddi bir yük olduğunun ve beklentileri karşılamanın çok zor olduğunun farkındayım ama Kirk gerçekten bu sefer zayıf halka pozisyonunda. Albümü deli gibi dinlememe rağmen, çoğu şarkının solosunu hatırlamıyorum bile. Ha tabii istisnalar var, bazı şarkılarda muhteşem sololar da bizi karşılıyor. Özellikle James ve Kirk'ün birlikte giriştiği harmonik gitar sololar kulaklarımızın pasını silecek nitelikte ama genel olarak maalesef sololar albümü yarım puan geriye çekiyor. Kirk yapma etme, biz senin neler yapabildiğini gayet iyi biliyoruz, bize bunları reva görme…

Velhasıl kelam, dünyanın en büyük metal grubunun yıllardır beklenen albümünün tadını çıkartma şansınız var. Bence herkes tarafsız yaklaşıp "eski Metallica" ile karşılaştırmadan bu albüme bir şans vermeli. Bu satırı okuyan sayın Oyungezerler, ne siz ne de ben 10 yıl önceki hallerimizle aynı kişiyiz... Hepimiz sürekli değişiyoruz. James Hetfield da şu anda 60 yaşında ve halen istediği müziği yapıyor. Neden 30 yaşındaki hali gibi müzik yapmadığını sorguladıkça, anın tadını çıkartma şansımızı kaybediyoruz. Gelin bir şans verin, pişman olmayacaksınız.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu albümü Metallica değil de başka bir grup yapsaydı, "Metallica'nın 20 yıldır yapmak istediği müzik işte bu!" diyecektik, unutmayın. :)
★★★★☆

İKİNCİ GÖRÜŞ
EREN ERYÜREKLİ

Metallica'nın günümüz müzik piyasasında artık değişmiş sistemlere direnmesi, halen albüm çıkarması başlı başına takdire şayan bir durum bence. Tıpkı Iron Maiden gibi onlar da değişe değişe yola devam ediyorlar ama buna cidden gerek var mı o da bir soru konusu. Çünkü dünya değişmiş, globalleşmişiz ve artık söz gelimi Rusya'da konser vermenin bir esprisi kalmamış (Kuzey Kore olsa o başka tabii). Müzik gücünü yitirmiş. Bu ortamda Metallica'nın da kendi içine dönüp daha James'in şahsi şeytanları üstünden dönen bir albüm yapması bana gayet normal geliyor.

Ben albümü Eser'in aksine katlanılmaz bulmadım hatta toplamda 4-5 şarkıyı da sevdim diyebilirim. 72 Seasons, Shadows Follows, Lux Æterna ve If Darkness Had a Son ilk anda aklıma gelenler. Metallica tarihinin en uzun şarkısı olarak lanse edilen Inamorata ise bu tarz uzun parçaların dinamizmine pek sahip olmasa da bir şekilde kendini dinletmeyi başarıyor. Hani özellikle spor yaparken veya koşarken albüm güzel gidiyor yalan yok. Sıkılmadan dinliyorum ama koskoca Metallica'nın yeni albümünü de bu amaçla mı dinliyoruz gerçekten veya ilgi sürelerinin giderek azaldığı bir ortamda Kirk'ün sakız gibi sündürdüğü sololarının dinlemeye ne kadar odaklanabiliyoruz? Hadi ben kaset çağından kalma bir dinozor olduğumdan mantalite olarak albümü koyup parça falan da atlamadan sonuna kadar dinlerim. Ama bir Reels ve YouTube Shorts videosunda bu parçaların neresini kim anlıyor olacak?

Tüm bu sorular beynimi kurcalarken albümün miksajı ve müzisyenliğiyle alakalı bir sıkıntım yok pek, herkes sanatını icra etmiş son 20 yıldaki sabit becerisiyle. Bazı riffler heyecanlandırmaktan uzaklar evet ama özellikle Trujillo'nun baslarını bu kez daha yoğun hissetmek bana iyi geldi. Sözler de belirttiğim gibi halen taş gibi söyleyen James'in kendi sorunlarıyla yüzleşmesi üzerine ama bu bizim kendi şeytanlarımızla ömür boyu süren mücadelemize de ufak tefek ışık tutar mı o ne kadar odaklanıp dinlediğinizle alakalı. Evet, Metallica halen üretiyor ama bu üretimin tüketim kısmındaki kitleler de değişiyor ve uzun uzun parçaların 30 saniyelik kısımlarına sıkışıp kalıyor müziğin gücü, zayıflayarak boğuluyor…

İKİNCİ GÖRÜŞ
ESER GÜVEN

Bu albümden yayınlanan single'ları zaten beğenmemiş olsam da ne yalan söyleyeyim, içimde az da olsa bir ümit vardı aslında. Çünkü söz konusu Metallica olunca o ümit hep oluyor, o eski tadı almak istiyorum, belki bu sefer olur diye düşünüyorum. Sonuçta müzik zevkimi şekillendiren en önemli gruplardan biri Metallica; defalarca canlı izlediğim, ilk konserlerinde bir gün önceden stadyumun kapısında yatarak en önden yer kaptığım, lise döneminde duvarlarımı posterleriyle kaplayan bir grup bu.

Ama 72 Seasons'ı dinlerken, daha doğrusu dinlemeye katlanamazken artık bir gerçeği kabullenmek gerektiğini anladım. Artık yeni Metallica bu, adamlar bu müziği yapmaktan keyif alıyorlar. Kirk artık akılda kalıcı solo yazmakla falan uğraşmak istemiyor, wah basıp geçiyor. Lars zaten "Ben en fazla buyum" diyor ama onu zaten yıllardır öyle kabul etmiştik. Yine en çok eğlenen Robert olmuş, James ise hâlâ çok ama çok iyi bir vokal. Bu zaten onun kişisel albümü aslında, geçmişine dair bir çok ipucu barındıran son derece şahsi bir albüm. Thrash metalle alakası yok belki ama yine de belli bir sertliğe sahip diyebilirim.

Ama işte şarkılar çok uzun ve kendini çok tekrar ediyor olunca 77 dakika boyunca dayanamadım albüme. Çoğu şarkıyı yarısından sonra geçiverdim, tekrar tekrar dinlemek isteyeceğim bir şarkı da bulamadım. Albümü sevenlere ise bir sözüm yok, tek üzüldüğüm şey Metallica'nın artık benim Metallica'm olmayışı. Artık onlar "yeni Metallica" sevenlerin grubu. Şanslılar, ne diyeyim.

ALTIN GÜN
AŞK

Çok türkü insanı olmasam da bu türkülerin saykedelik esintili, zaman zaman oynaklaşan Anadolu rock'laştırılmış hallerini her zaman çok sevmişimdir ve Altın Gün'ün bu türü durduk yere diriltmesinden ve bir de üstüne uluslararası üne kavuşturmasından acayip mutluyum.

Aşk albümü sound olarak bildiğiniz Altın Gün ama şahsen şimdiye kadarki en beğendiğim albümleri bu oldu. İçerik daha bir olgunlaşmış ve çeşitlilenmiş. Grup zaten şarkılarını ufak tefek enstrüman oyunlarıyla doldurmayı çok sever, bu sefer daha da bollaştırmışlar bunları. Bol bol synthesizer, işinin ehli müzisyenler, karakter sahibi iki vokal, cilveli ve renkli aşk şarkıları. İnsan daha ne ister? ■ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Altın Gün'le ve hatta genel olarak Anadolu rock ile tanışmak için şahane bir albüm. ★★★★½

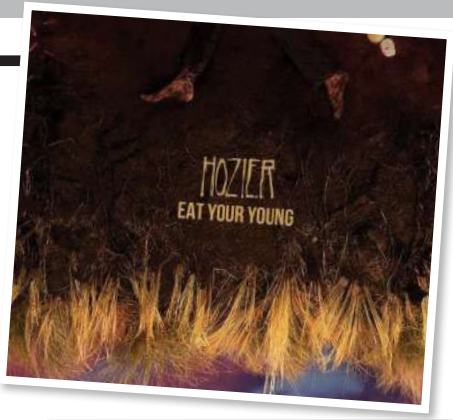
HOZIER
EAT YOUR YOUNG EP

Eat Your Young sadece üç şarkıdan oluşan bir kayıt. Fakat kayda adını veren parça Eat Your Young, ilk satırlarındaki melodi ve Hozier'in sesinin o orijinal tınısıyla daha şarkının tümü bile çıkmadan interneti ele geçirmeyi başarmıştı. "I'm starvin', darlin' / Let me put my lips to something / Let me wrap my teeth around the world," kısmından bir aşk şarkısı bekleyenler biraz avucunu yaladı, evet. Ama Eat Your Young gibi bir isimden de başka ne beklenebilirdi ki?

Kapitalizmi, savaşı ve sömürüyü eleştiriyor Eat Your Young. Sahi, bu kadar dolap çevireceğinize gençleri kesip yeseniz direkt daha kolay.

All Things End ve Through Me (The Flood) ise sonun başlangıcını, bir şeylerin, özellikle de hayatın, sonunu anlatıyor. Eat Your Young gibi başkaldıran bir şarkının yanında nispeten umutsuz ve bezgin kalıyor ikisi de ama bunu silik manasında algılamayın. Aynı hayat mücadelesinin farklı bir yönünü, madalyonun arka yüzünü temsil ediyorlar sadece.

Hozier bizi damlalıkla besliyor fakat yaratıcılığından hiçbir şey kaybetmediğini de görmek güzel. ■GÜLHİS



EDİTÖRÜN NOTU Eat Your Young yeni bir Nina Cried Power olabilir. Ruhu o yönde gerçekten de... ★★★★½

OVERKILL
SCORCHED

Overkill'ı canlı olarak ilk kez 1999 yılında Ankara konserinde izlemiştim. Ne yalan söyleyeyim, o zamana kadar çok da dinlediğim bir grup değildi, tek tük şarkılarına kulak aşinalığım vardı o kadar. Ama o konserde özellikle de vokal Bobby Ellsworth'un bitmek bilmeyen enerjisine hasta olmuştum ve sonrasında da tüm albümleri takip etmeye başladım.

Scorched özelinde konuşacak olursam bu kadar köklü bir thrash grubunun çizgisini zerre bozmamış olması o kadar hoşuma gitti ki anlatamam. Bakın Overkill 1980, Metallica 1981'de kuruldu. Bobby 63, James 59 yaşında. Yani tarzını korumak veya aynı kalitede müzik üretmenin yaşla, başla, yılla falan alakası yok.

Overkill 2010 yılında Ironbound'la adeta ikinci baharında olduğunun mesajını vermişti. Bunu takip eden albümler de thrash metal formülünü başarıyla uyguladı ama Ironbound'u bu noktada farklı bir seviyeye koyuyorum ben. Scorched ise Ironbound'dan beri devam eden formülün değiştiği, ama Overkill'ın özünden de bir şey kaybetmediğini gösterdiği albüm.

Hızlıca albümün içeriğine dönecek olursam geleneksel Overkill çizgisinin dışında da bir şeyler denedikleri, farklı fikirleri değerlendirdikleri ama hızdan ve sertlikten ödün vermedikleri 10 şarkılık güzel bir dinleti bu da. Bu seçki içerisinde gerek müziği gerekse sözleriyle hafiften punk esintili Won't Be Coming Back de var, Harder They Fall gibi speed/power metal türüne göz kırpan bir şarkı da. Mesela Know Her Name'e de thrash diyemeyiz ama bu şarkıların hiçbirisi de albüm içerisinde sırıtmıyor, daha çok "Overkill sınırlarını genişletmeye çalışıp kendini özgür bırakıyor" diye düşündürüyor. Kapanışı yaptığımız Bag o' Bones'a da özellikle Megadeth sevenler biraz kulak kesilsin derim, gitar tonları sadece bende bu duyguyu uyandırmış olamaz.

Overkill Scorched ile gerçekten de eğlenceli bir albüm yapmış. Ironbound'daki o çiğ sertlik yok belki ama kendi açımdan konuşacak olursam kulağıma net biçimde hitap edebildi diyebilirim. Overkill'ın tarzını ve Bobby'nin sesini sevmek zaten biraz kişisel zevke giriyor, ama ne olursa olsun bu yaştaki adamların hala böyle müzik yapıyor olmasını alkışlamak lazım. ■ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Hiç şüphesiz Ironbound'dan beri yaptıkları en iyi albüm olmuş. Şarkıların alt türleri kimi zaman birbirinden ayrışsa da genele bakınca çok karakterli bir albüm Scorched. ★★★★☆

SİZCE BU TWEET NASIL GÖRÜNÜYOR?

Gülhis 🌈 (aka. b0g_m0nstr 🐸)
@100MetersMore

Şaka değil yahu! Ciddi soruyorum. Malumunuz, Twitter hayatımızda bir sosyal medya sitesinin kaplaması gerektiğini düşündüğümden daha fazla yer kaplıyor. Ülkede ve dünyada olan biteni de Twitter'dan öğrendiğimiz düşünülürse, bu mavi kuşlu siteyle ilgili haberlere ayrıca özen gösteriyorum.

Nitekim, bir şeyler bozarlarsa (ahem öhöm Eloncan) haber alma özgürlüğümüzü etkilemesi çok mümkün.

Şubat ayında bizim derdimiz başımızdan aşkınken Eloncan da Twitter'a küçük dokunuşlar yapmaktan kaçınmamış. Twitter Blue kullanıcılarına uzun tweet atabilme özgürlüğü tanımış.

Hem de tam 4000 karakter. Bunu öğrenene kadar ben de, "Hehehe uzun tweet kadar yazarım, şekil olur!" falan diyordum ama ulan biz bile bir sayfaya 4000 karakter yazmıyoruz. Düşünün yani, son raddeye kadar dolu bir dergi sayfasından daha uzun bir tweet atabiliyor Twitter Blue kullanıcıları.

Twitter'a bu kadar uzun ne yazabilir insanlar? Bilemiyorum. Sonuçta Twitter bir blog ya da haber sitesi değil. Ki bu özellik geldiğinden beri de öyle destan gibi tweet görmedim pek, taş çatlasın bir 100-200 karakter daha eklemek için kullanıyor insanlar. Tabii bu benim takip ettiğim kişiler fazla usturuplu olduğu için de olabilir.

Kim 4000 karakter tweet atıyor yahu…

Fakat tartışmalı kararlar bununla bitmiyor. Biter mi? Eloncan bu. Hatırlarsanız Elon Musk Twitter'ı satın almadan önce de bot hesaplardan yakınmıştı, satın alacağını söyledikten sonra da Twitter'ın eski sahiplerinin bot hesapların sayısı konusunda kendisine yanlış bilgi verdiğini söyleyip geri adım atmaya çalışmıştı.

Şimdi insanların bot hesap görmesini engellemek için ürettiği dahiyane fikir, Öneriler sekmesinde sadece "verified", yani mavi tikli hesapları göstermek.

???

Ben Öneriler sekmesini nadiren kullanıyorum ama orada hiç bot hesap görmedim. Genelde bot hesaplarla olan hesaplaşmam beni saçma salak mesaj gruplarına eklediklerinde oluyor. Bu mesaj gruplarıyla ilgili bir yaptırım gelmedi henüz.

Gerçi, bu özellik de duyurulmuş olmasına karşın uygulamaya geçmedi henüz. Geçer mi gerçekten?

Bilemiyorum. Çünkü Elon sürekli bir şeyler söyleyip duruyor ama çoğunluğu da palavra.

Biliyorsunuz Twitter'ı alırken de, "Vay efendim ifade özgürlüğü!" falan diyerek satın almıştı. Yakın zamanda ortaya çıktı ki Musk'ın yönetimine geçtikten sonra da Twitter hükümetlerle birlikte çalışmaya devam etmiş ve bazı sansür taleplerini kabul etmiş.

Örneğin BBC'nin, Hindistan başbakanı Narendra Modi'yi eleştiren bir belgesele şu anda hem YouTube'da hem de Twitter'da erişim engeli var.

Hükümet ve Twitter denince akla ilk ABD'nin gelmesini anlayabiliyorum ama başka hükümetlerin de, örneğin Hindistan, bir şeylere erişim yasağı getirilmesi gibi bir isteği olabiliyor. Biz aşinayız böyle şeylere, biliyorsunuz, bizim ülkede erişim yasağı gelmesinin haberine dahi erişim yasağı gelebiliyor.

Dürüst olalım, Hindistan hükümetinin sosyal medya siteleri üzerinde çok sıkı yaptırımları var. 2021'in Mayıs ayının sonunda Delhi'deki Twitter ofisine, "medyayı manipüle eden tweetler" sebebiyle polis baskını düzenlenmişti. Twitter, 2022'de de Hindistan'ın katı kurallarına karşı yasal yollardan hakkını aramıştı.

Fakat hem Elon Musk, ifade özgürlüğüne canı gönülden bağlı değil hem de ifade özgürlüğünü kazanmak ve savunmak bu kadar kolay bir iş değil.

Tabii Elon bunu, "Hem Tesla'yı hem de SpaceX'i yönetirken Twitter'ı da bir gecede düzeltemem ki yahu..." diye tweet atarak belirtmişti 2023 Ocak ayında.

Sonuç itibariyle Elon Twitter'la ne yapacağını çözebilmiş değil. Halihazırda hiç kâr etmeyen bir şirkete çok ama GERÇEKTEN ÇOK para verdi. Bu nedenle acilen para sağması lazım kullanıcılardan.

Şirketlerin kullandığını gördüğünüz o sarı tiklerin bir aylık ücreti 1200 dolar. Kuruluşunuza eklediğiniz her bir kullanıcı için de ayrıca para ödüyorsunuz.

Üstüne şimdi bir de Twitter'da "içerik üreticisi" olma diye bir şey çıkardı başımıza. Milletin tweetlerini görmek için para ödeyeceğiz. Almayayım, sağol Elon.

Ayrıca bu yazı bir uzun tweet boyutunda, yani 4000 karakter.

00:33 AM 29/03/2023 · Twitter for Oyungezer

3.854 Retweets 1.098 Quote Tweets 21.4k Likes

Elon Musk'ın Maceraları vol.375429

Elon Starship'i fırlatıyor!

Biliyorsunuz, yakın zamanda Elon Musk'ın SpaceX şirketinin fırlattığı Spaceship, fırlatmadan kısa süre sonra havada patladı.

Bakın, ben roket mühendisi değilim. Hatta hiçbir şey mühendisi değilim. Ama bilime meraklı bir insan olarak işte efendim uydu fırlatmasıdır, NASA'nın uzay istasyonundaki görevlerdir falan, bu tür şeyleri yakından takip ediyorum. Her ne kadar Elon Musk'tan hiç haz etmesem de SpaceX'in de uzay görevlerinin nispeten başarılı olmasını isterim. Bu projelerde çalışan gırla bilim insanı var. Elon'la alakasız, bilim için başarsınlar.

Genelde bu tür projelerde ve görevlerde her şey defalarca kontrol ediliyor, planlanıyor, yeniden kontrol ediliyor… Yani NASA'nın Twitch kanalı var, açıp izleyebiliyorsunuz. Her şey efsane kontrollü.

Peki ya o zaman SpaceX fırlartmasında ne oldu?

İlk önce kesin olarak bildiğimiz şeyleri konuşalım. SpaceX bu tür fırlatmalarda ortaya çıkan ısıyı dağıtmak için su soğutmalı çelik bir tabaka kullanmayı planlıyordu. Bu katman, Starship'in fırlatma gününde henüz hazır değildi. Ve SpaceX, soğutma sistemi olmadan fırlatmayı gerçekleştirdi.

Üstüne üstlük, fırlatma rampasının statik testleri sadece roketlerin %50 gücünü test edecek şekilde yapılmıştı. Buradan gelen verilere dayanarak SpaceX mühendisleri rampanın patlamayı kaldırabileceğini iddia etse

de, fırlatma sonucu beton rampa ağır hasar aldı.

Çevreye ciddi miktarda moloz ve roket parçası da saçıldı elbette. Her ne kadar bu dağılan parçalar, SpaceX'in belirttiği hasar bölgesinin içinde de olsa, her roket fırlatması doğaya ciddi anlamda zarar veriyor. Hem karbon gazları salınımı sebebiyle hem etrafa saçılan farklı materyaller sebebiyle…

Ve bir şeyler fazlasıyla ters gitmiş olacak ki, şu anda Federal Aviation Administration (FAA), yani ABD'nin sivil havacılık regülatörü, bu fırlatmayla ilgili bir ihmalkarlık araştırması yapılacağını açıkladı.

Şimdi dedikodular…

Bakın, Elon Musk, Dogecoin ile ilgili piyasa manipülasyonu davası Google'da üst sıralarda çıkmasın, başka haber sonuçları görünsün diye Twitter logosunu Doge kafasına çevirmiş bir insan.

O nedenle de, Starship'in fırlatılma günü 4 Nisan'a, yani ABD'nin tarih yazımına göre 4/20'ye denk gelsin diye SpaceX'e baskı yapmış olabileceğine inanırım gerçekten. Öbür türlü bu insanlar neden soğutma sistemi olmayan bir fırlatma rampasından, 4 dakika içinde patlayan bir roketi salıversinler??

Evet, bu sadece bir dedikodu, henüz kimse de çıkıp bir kanıt sunmadı Elon'un gerçekten roketiyle **4/20 blaze it** şakası yapmak istediğine dair.

Ama tam olarak neler oldu SpaceX'te bu fırlatmaya giden yolda, cidden merak etmiyor değilim.

Piksel Günlükleri

GELİŞSİN DİYE BİRBİRİNİ DÖVEN EFSANE EKİP

Şimdi düşünüyorum da, video oyunları söz konusu olduğunda bana en büyük hayal kırıklığımı yaşatan oyun Final Fantasy 2 olmuştu sanırım. Hatırlarsanız daha önce gene aynı köşede ilk Final Fantasy'nin (PS1'e çıkan Origins versiyonu) hayatımda ne kadar önemli bir yeri olduğundan, alay ederek başladığım oyunu sona erdiği için üzüntüden göz yaşları dökerek bitirdiğimden falan bahsetmiştim. Zira aynı pakette yer alan ikinci oyuna geçtiğimde beklentilerim inanılmaz büyüktü hak verirsiniz ki.

Fakat oynayanlar bilirler, FF2'nin kahrolasıca bir skill sistemi vardır. Diğer RYO'ların aksine level atladığınızda bütün skill'leriniz belirli bir oranda artmaz, neyi kullanıyorsanız o gelişir. Atıyorum, çok büyü kullanıyorsanız mana'nız artar, kullanmazsanız da oyunun sonuna kadar öylece kalır. Kılıç kullanıyorsa sadece kılıç kullanma yeteneği artar, diğer silahlara Fransız kalır. Başta kulağa mantıklı gibi gelse de emin olun aslında inanılmaz dengesiz, sömürüye açık ve saçma bir sistemdir bu.

Ama en fenası da karakterlerinizin HP'si sadece savaşlarda darbe yerse artar. Bu yüzden düşmanlarınızın vurmayı tercih etmediği karakterlerin HP'si de cücük gibi kalır ki benim başıma gelen de tam olarak buydu. Ben oyunun bu sistematiğini çözene kadar bir baktım ki Firion ve Guy 200-250 HP ile gezerken Maria 30 HP ile geziyor. Üstelik Maria'da deli gibi büyüler varken Firion ve Guy da hıyar gibi baltayla takılıyor anca. Böyle salak saçma bir ekip çıkmıştı ortaya.

Bu durumu çözebilmenin tek yöntemi de savaşlar esnasında HP'si az karakterinize diğer karakterlerle darbe vurarak geliştirmeye çalışmanızdır. Bir ekip düşünün, kendi arkadaşlarına gelişsinler diye tekme tokat giriyor, kılıçla kesiyor, Fire ile haşlayıp ardından da Heal ile iyileştiriyor, bu esnada da canavarlar sizi izleyip onlar da dalıyor. Böylesi trajikomik, saçma sapan bir görüntü.

İşin kötü tarafı takım arkadaşlarına oranla o kadar kötü bir haldeydi ki kendim keseyim desem tekte ölüyor, öldüğü zaman da oyun yetenek puanı kazanmış saymıyordu. Korkunç bir kısır döngüye girmiştim anlayacağınız. Gene de oyunun yarısından çoğunu bir şekilde geçmeyi başardım fakat nihayetinde tiksindim ve oyunu orada bıraktım. FF1'in verdiği nirvana hissinin ardından tarifsiz bir hayal kırıklığı olmuştu benim için.

Bu faciadan yaklaşık 10 yıl sonra oyunun GBA'daki Dawn of Souls versiyonuna başladım, ekip mantıklı bir seviyeye gelene kadar birbirimizi dövdük ve nihayetine oyunu bitirebildim. Ardından da oyunun GBA versiyonuna özel, oyun boyunca ölen karakterleri bir araya getiren bir ekstra zindan açıldı Soul of Rebirth diye. Heyecanla bu zindana başladım fakat bir de ne göreyim, karakterler bu moda öyküde öldükleri zamanki HP'leri ile başlıyor: Gordon'ın HP'si 300 iken Minwu ise 60 HP'lerde geziyor. Kötü bir şaka gibiydi gerçekten, oyunu hemen oracıkta bırakıverdim. Tarih gerçekten de tekerrürden ibaretmiş… *(Pixel Remaster versiyonunda artış miktarını arttırıp hızlı savaş getirdikleri için büyük ölçüde çözüldü aslında bu problem. Haber etmiş olayım… -Can)* ■ EMRE S.

FARE İLE OYNANAN İLK OYUN

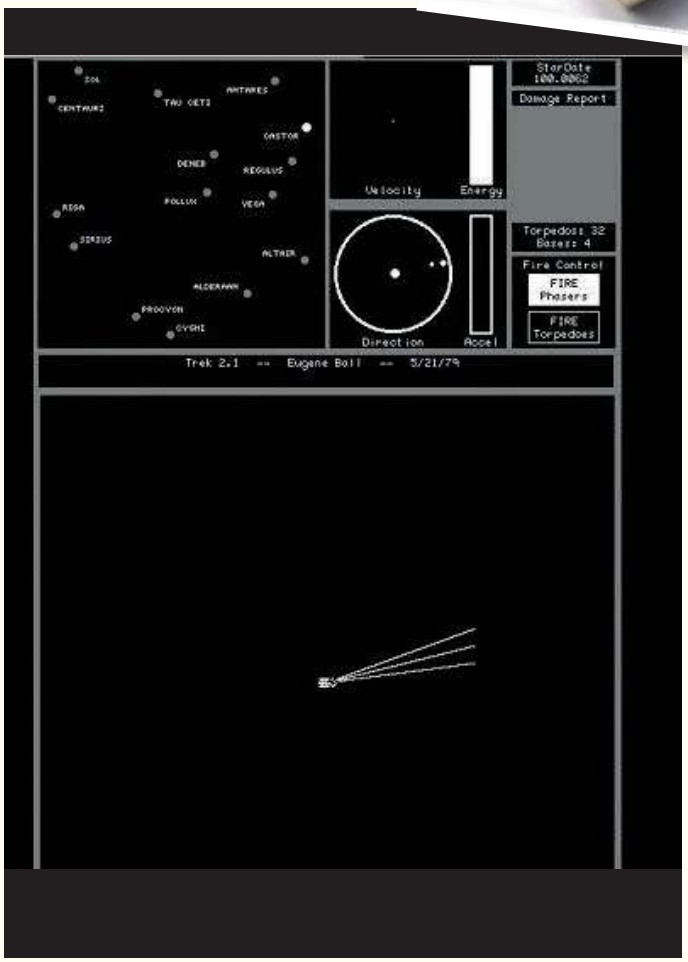
BENİMLE OYNAMA, SÖYLEDİM SANA!

PC oyuncuları "Klavye – fare ikilisinin yerini hiçbir şey tutamaz" geyiğini pek sevseler de klavye – fare kullanımı bilgisayar oyunlarına sonradan adapte edilen bir kontrol sistemi aslında. Tarihteki ilk bilgisayar oyunları genelde arcade'lerde kontrol çubukları, Paddle gibi dönen kontrol mekanizmaları ya da en iyi ihtimalle sadece klavye kullanıyordu çünkü. Atari 2600'ün ve onun tek butonlu joystick'lerinin klavye – fare ikilisinden daha eski olduğunu biliyor muydunuz mesela?

Tarihteki ilk PC oyunlarının genelde kendilerini eğlendirmek isteyen üniversite öğrencileri tarafından yapıldığından daha önce köşemizde bahsetmiştik. 1978 yılında da Rochester Üniversitesi mezunu iki arkadaş, Gene Ball ve Rick Rashid, üniversitedeki Xerox Alto model bilgisayarı kullanarak hayranı oldukları Star Trek için Alto Trek isimli bir oyun yapıyorlar. Klingon, Romulan ya da Terran ırklarından birini seçerek diğer oyunculara karşı savaştığınız, üstelik de sadece çevrimiçi oynanan bir oyun bu. İnternette oyunla ilgili birkaç video var, oynanışı merak ediyorsanız bakabilirsiniz.

Fakat oyunun olayı şu ki, tüm oyunu fare kullanarak oynuyorsunuz. Fare vasıtasıyla ekrandaki butonları kullanarak torpidolarınızı ateşliyor, phaser kullanıyor, geminizi yönlendiriyorsunuz. Bu da Alto Trek'i tarihin ilk fare kullanılan video oyunu haline getiriyor. Lakin şunu eklemekte fayda var, fare kullanımı bilgisayar oyunlarına henüz çok yabancı olduğu için adamlar fare-klavye ikilisini birleştirmeyi düşünmemişler, oyun sadece fare ile oynanıyor, klavyeyi hiç kullanmıyorsunuz yani. Ayrıca o dönemki fare tasarımı da günümüze oranla bir hayli farklı.

Rashid ve Ball ikilisi ne boyutta bir devrim yaptıklarının o zaman farkında mıydı bilinmez ancak Alto Trek'ten bu yana fare kullanımı PC oyuncuları için vazgeçilmez bir hale geldi bildiğiniz üzere. İkisi de kariyerlerinde yürüyüp gittiler bu arada ve uzun yıllar Microsoft'ta araştırmacı olarak görev aldılar. Hatta Rashid bir dönem başkan yardımcılığına kadar da yükseldi. Ben de üniversitede C+ eğitimi aldığım yıllarda text adventure tadında bir penaltı oyunu yapmıştım ama bana neden bir faydası olmadı onu düşünüyorum şu an… ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

BATTLE CITY

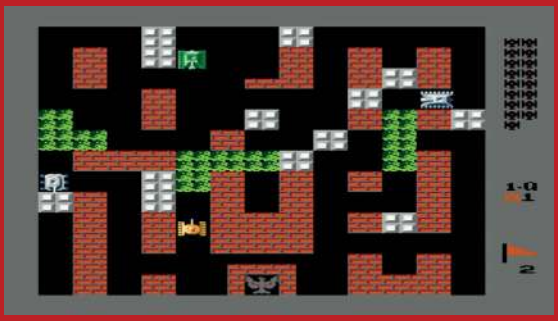
[FAMICOM]

Çocukken benim gibi Famiclone konsolu olan arkadaşlar varsa oyunu gördükleri an hatırlamışlardır "Aaa, bu 90 Tank!" diye. Yeni jenerasyon pek bilmeyebilir ama 90'lar Türkiye'sinde en bilinen oyunlardan biridir Battle City. Famiclone kartuşlarda en yaygın olarak bulunan oyunlardan biriydi çünkü. (Müziği kafamın içinde çaldı okurken bile -Can)

Battle City (ya da Famiclone kartuşlardaki adıyla 90 Tank) 1985 yapımı bir top-down shooter. Yalnızlık katsayınıza bağlı olarak 1 ya da 2 tankı yönettiğiniz oyunda diğer tanklarla savaşarak bölümleri tamamlaya çalışıyorsunuz. Bu esnada ekranda beliren yıldız simgelerini toplayarak tankınızı geliştirebiliyor (çift atış ve tank hızı gibi), geçici süreliğine rakip tankları dondurma, zırh edinme, ekrandaki rakip tankları yok etme gibi power-up'ları da kullanabiliyorsunuz.

Fakat oyunun en bomba olayı şu, ekranın alt orta kısmında bir Anka kuşu simgesi var ve bu simgeyi canınız pahasına korumanız gerekiyor. Yoksa bu simge yok edildiği anda Game Over oluyorsunuz ki oyunun adrenalini canlı tutan şey tam olarak bu. Lakin bu konsept zamanında pek çok arkadaşı ve kardeşi birbirine düşürmüştür. Kulakları çınlasın, abim beni simgeyi korumam için zorla geride bırakır, kendisi de Rambo gibi düşman tanklarla kapışmaya giderdi. Tek başıma korumayı başaramadığım zaman da bana kızardı, kavga ederdik. Hey gidi günler…

Günümüz standartlarında bakıldığında hayli basit gibi görünse de inanılmaz seviyede bağımlılık yapan bir oyun Battle City, hele ki birisiyle beraber oynarsanız. Ne var ki çok sevilen bir oyun olmasına rağmen nedense resmi olarak Japonya dışına çıkmamıştır. Çinli korsan abilerimiz olmasa büyük ihtimalle biz de bihaber büyüyecektik yani. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Biliyorum, bir kısmınız aslında bu oyunu çok seviyor. O yüzden de burada gördüğünüz için kızgınsınız belki kendisini. Ama şöyle dönüp objektif olarak bakacak olursak… kötüydü be işte bu oyun. Hani birden fazla sebepten ötürü kötüydü hem de…

Darth Vader'ın "gizli" çırağı olarak oynama fikri kâğıt üzerinde güzel şimdi, yalan yok. Ama yani, bu nasıl bir güç fantazisidir arkadaş?! Ne biçim abartmışsınız yahu siz bu Starkiller'ı öyle? Star Destroyer'ları yörüngeden Force'la çekip düşürmesini falan geçiyorum zaten. Yoda bize "Size matters not" diye öğrettiydi zamanında, saçma gelse de "Hadi neyse" diyorum ona. Ama yahu, sen kiiiim, Darth Vader'ı Force'la yerden yere vurup pas pas etmek ve üzerine bir de İmparator'u paketlemek kim be Starkiller? Vallahi çok tatsız ya. Hani güç fantezisi yapmayın demiyorum, yapın ama kararında yapın. Starkiller'ın "Sonra önüne çıkan diğer herkesi dövmüş" seviyesinde hiçbir mantıklı açıklaması ve alt yapısı olmayan abartı gücü beni TFU'dan soğutan bir numaralı etmendi. Sonra bir "Ultimate Sith Edition" yapmışlardı, onda yine Luke'u ve aklınıza gelebilecek bilimum meşhur Star Wars karakterini de öldürebiliyordunuz. Yani, güçlü karakterlerle kapışmak hoş da bu kadarı da artık o karakterlere saygısızlık seviyesine yaklaşıyordu bence.

"Oyun kötü dedin ama sırf Starkiller'a sallıyorsun" diyebilirsiniz; durun, diğer kısımlara da geleceğim. Öncelikle o ne biçim ışın kılıcı? Bayağı bildiğin sopa gibi, elinde Star Wars'un en ikonik silahını tuttuğunu hissedemiyorsun bile. Çünkü kimseyi kesmiyor. Onun da ötesinde, Vader ve İmparator'u çift kaşarlı tost yapan Starkiller'ın dandik Stormtrooper'ları kesmek için ışın sopasıyla defalarca dürtmesi gerekiyor. Sizce de burada bir mantıksızlık yok mu? Kontrollerin abuk subuk ve kötü olması, PC portunun felaket olması ayrı bir sorundu. Özetle TFU ile ilgili "hoş" diyebileceğim yegane şey PSP versiyonunun zaman zaman eğlendirebilmesi olacaktır herhalde. Onun dışında gerçekten Star Wars külliyatındaki en boş beleş oyundu kendisi. Sonra tutup ikincisini yaptılar bir de utanmadan… (Onun da tek iyi yanı Guybrush Threepwood skin'iyle oynanabiliyor olmasıydı bak) ■ CAN

HALF-LIFE: ALYX

"SIK SIK SAVE ALIN" DİYENLER BUNU DA DÜŞÜNMÜŞ MÜYDÜ ACABA?

Normal zamanlarımda yürüyen bir anksiyete yumağı olduğumdan mıdır bilemiyorum ama korku ve gerilim oyunları bende böyle rahatlama, gevşeme etkisi yapıyor; çok nadiren oyunun vermek istediği etkiyi hissedebiliyorum. İstisnalar var tabii, bir tanesi çok garip şekilde Half-Life oynarken toksik headcrab'lere karşı tetikleniyor mesela. Normal headcrab'lerle ya da mesela herkesi asıl geren hızlı versiyonlarıyla en ufak bir sorunum yok. Hatta hani meşhur bir Alyx gif'i var ya, ölü headcrab'i kollarından tutup Titanic'teki dans sahnesindeki gibi döndükleri… Hah, onu bile az yapmadım oynarken. Ama niyeyse toksik olanlar bende garip ve açıklayamadığım bir panik dürtüsü uyandırıyor.

Tahmin edersiniz ki VR başlığımı takıp Alyx'e hazırlanırken içimden "Umarım bunda toksik headcrab yoktur" diye mırıldanıyordum. Tabii ki Valve'ın benim için başka planları vardı, Northern Star bölümünü adeta benim için hazırlamışlar sağ olsunlar… Benzer bir anımı daha önce de Half-Life 2 için dergiye yazmıştım, bu o anı değil onu söyleyeyim öncelikle. İlk seferinde biraz akıllanmış olur ve tekrarlamam diye ummuştum ama işte, panik hali insanın elini ayağına dolandırabiliyor. Neyse, lafı uzatmadan anıma geçeyim izninizle.

Karantina bölgesinin derinliklerine indiğimiz bir sekans var Half-Life: Alyx'te. Karanlığın içinde zombi ve headcrablerle falan boğuşuyoruz. Buraya kadar sıkıntı yok. Gayet sakince vuruyorum önüme çıkan her şeyi; elimi omzuma doğru atıp şarjör değiştiriyorum. Etrafı da bolca araştırdığım için cephanem bol, özgüvenim tam. Sonra bir noktada zifiri karanlığın içine atlıyorum, ileride asılı bir ceset görüyorum; üzerinde parıl parıl parlayan bir cep feneri var. "Amaan, feneri alırken ceset canlanır şimdi" diyorum gülerek. Yaklaşıp alıyorum feneri. Ama canlanmıyor. O noktada içime kötü bir his doğuyor. Şöyle bir yutkunup kafamda Half-Life serisindeki olayları bir zaman çizelgesine oturtmaya çalışıyorum. Ben daha böyle "Portal Storm sırasında toksik olanlardan da gelmiş miydi?!??" diye kafamda olayları sıraya dizemeden o çıngırak ve viykleme karışımı iğrenç sesi duyuyorum. Veee panik duygusu beni ele geçiriyor.

Bölüm başında alıp da "Zor zamanlar için saklarım" dediğim Shotgun'ı çekiyorum direkt. Üzerime doğru fırlayan toksik headcrab'i vuruyorum ama lanet şey ölmüyor! Neden? Çünkü her oyunu Hard'da oynayacağım inadım yüzünden… Bir daha vuruyorum, emin olmak için birkaç kere daha tetiğe asılıyorum. Oh, öldü!

Derin bir nefes alıp oyunu kaydediyorum… İki saniye sonra köşeden iki tane daha toksik headcrab fırlıyor…

Oyunu durdurup sakinleşiyorum. Kaydettiğimi unutmuş bir şekilde Load yapıyorum. İki saniye sonra köşeden iki tane daha toksik headcrab fırlıyor…

Ya ben bu hatayı Half-Life 2'de de yapmıştım ya… Nasıl düştüm yine aynı tongaya?

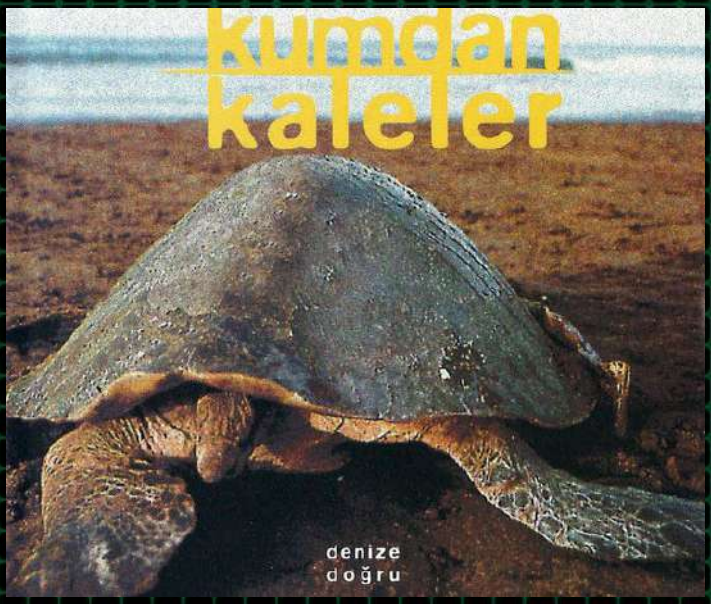
O noktada daha da bir anskiyete küpüne döndüğümden oyuna birkaç hafta ara verdim. Sonra baktım ki bu durum tecrübemi olumsuz anlamda etkiliyor, oyuna devam etmeye elim gitmiyor, inat etmenin anlamı yok diye oyunun zorluğunu düşürdüm. Hiç olmazsa tek Shotgun mermisinde ölüyor öyle yapınca toksik headcrab'ler… ■ CAN

REDYO

ALBÜM // KİTAP // DİZİ // FİLM

KUMDAN KALELER

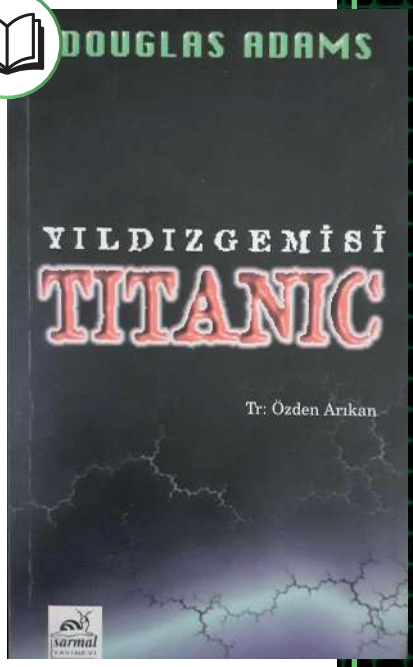
DENİZE DOĞRU



"Her şarkısı güzel olan eski albüm" diye düşündüğümde aklıma gelenlerden biri Denize Doğru oluverdi bir anda. 1996 yılında çıkmış olan albümü üniversite yıllarında çok dinliyordum, tam anlamıyla bir nostalji ve huzur kaynağı olan bir albümdür benim için. Albümdeki beste ve sözlerin birçoğu artık daha çok yazar olarak tanıdığımız Tuna Kiremitçi'ye ait. Kendisi grubun vokalistiydi de aynı zamanda. Ayrıca Metin Altıok'un "Evde Yoklar", Edip Cansever'in "Gökanlam" ve Ataol Behramoğlu'nun "Bu Aşk Burada Biter" şiirleri de bestelenmiş bir şekilde albümde bulunuyor ki her birini ayrı severim. Albüm grubun da tek albümü oldu maalesef. ■ İPEK

YILDIZGEMİSİ TITANIC

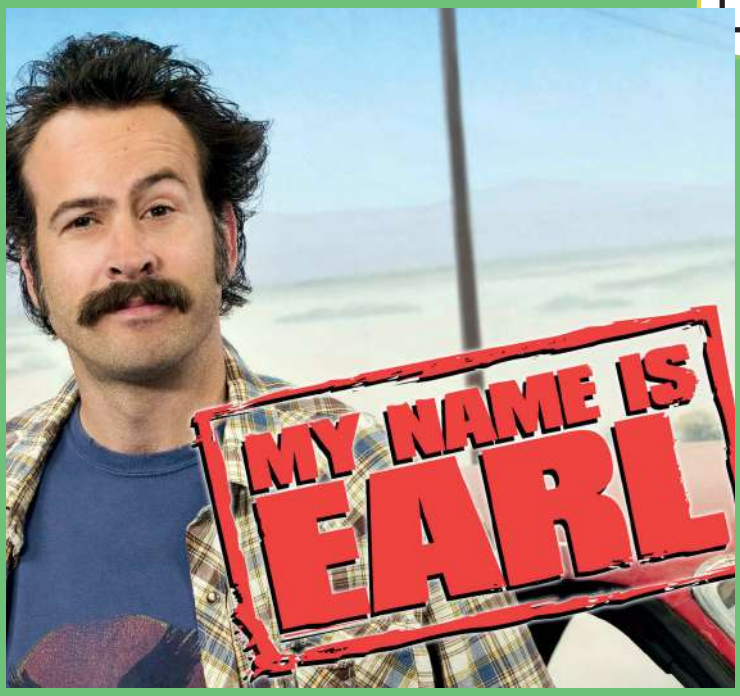
DOUGLAS ADAMS



Douglas Adams'ın ülkemizde pek bilinmeyen bir romanıdır Yıldızgemisi Titanic. Aslında onun tarafından değil, Monthy Python'ın yazarlarından Terry Jones tarafından kaleme alınmıştır zaten. Ama fikir babası Douglas Adams olduğundan kapakta onun adı yazar. Yayınevlerinin bir nevi hinliği diyebiliriz buna.

Yıldızgemisi Titanic fikri Adams'ın "Hayat, Evren ve Her Şey" kitabında öylesine yazdığı bir espriden ortaya çıkmıştır. Gelmiş geçmiş en şatafatlı, en lüks uzay seyahati gemisinin henüz ilk seferinde büyük bir felakete kurban gittiğinden bahseder. Bu fikir daha sonra, 10 yıllık bir sürenin ardından yeniden hortlar. Üstelik bu sefer hem kitap hem de bilgisayar oyunu olacaktır. Ama gelin görün ki Adams'ın yayıncısı kitapla oyunun aynı anda çıkmasını talep eder. Adams da iki işi aynı anda yürütemeyeceği için romanı yazmayı Jones'a devreder.

Yıldızgemisi Titanic maalesef Otostopçunun Galaksi Rehberinin seviyesine yaklaşamıyor. Absürt karakterler, absürt olaylar, tuhaf tiplemeler, uzaylılar… Hepsi yerli yerinde aslında ama bir şey hep eksik kalıyor. En azından benim için öyle oldu. Kitap ülkemizde 1998'de Sarmal Yayınları tarafından basılmıştı. Ama daha sonra, üstadın diğer eserleri farklı yayınevlerinden çıksa da Titanic bir daha hiç gün yüzü görmedi bizde. Sahaflarda ucuza denk gelirseniz, fazla bir beklentiye girmeden okunabilir. ■ M. İHSAN



MY NAME IS EARL

Dost meclisinde konu ne zaman CNBC-e'nin Türkiye'deki yayın hayatına gelse biri mutlaka o soruyu patlatır: İzlediğiniz ilk yabancı dizi neydi? Birçok kişi bu soruya Merlin cevabını verir. Doctor Who diyenlerin sayısı da pek az değildir. Fakat benim için cevap sanıyorum ki My Name is Earl. "Yeap, that's me" klişesindeki intro'sunu unutabilmem mümkün değil. Ya da klişeyi yaratan mı demeliyim: Bu dizi 18 yaşında.

Diziyle ilk karşılaşma anımı hatırlamıyorum ne yazık ki. Zapping yaparken mi denk geldim, aradaki reklamlardan mı ilgimi çekti, yoksa başka biri izlerken ona eşlik mi ediyordum? Hiçbirini hatırlamıyorum ama hatırladığım ilk şey Jason Lee'nin bıyıklarına duyduğum saçma hayranlıktı. Ardından kazı kazandan ikramiye tutturan bir adama araba çarptı ve karmanın ne kadar eğlenceli bir şey olduğunu söyledi.

Genellikle çocukken izlediğim şeyleri iyi hatırladığım için onları tekrardan tüketmeye korkarım hatırladığım kadar iyi değildir belki diye. My Name Is Earl de… Hiç fena değil ya. Tabii ki çocukken anlamadığım o bütün şakaları artık anlıyor olmamın payı da var. Fakat dediğim gibi, fena değil ya. Bir tane SüngerBob meme'i var bilir misiniz, yanındaki sıradan bir Bikini Kasabası vatandaşına bağırıyor. O kadar ateşli bağıra bağıra öneremiyorum belki ama kötü olduğunu iddia etmek de vicdanlara sığmaz.

Tüm bu anlattığım şeylere ek olarak gurur duyduğum aptalca bir şey var. Jason Lee, benim için Alvin ve Sincaplar'ın Dave'i değil My Name Is Earl'ün Earl'ü olarak kalacak. ■ CEVDET

İÇİMDE BİRİ VAR (INNERSPACE)

90'lı yıllarda, videokaset kiralayıp film izlemenin revaçta olduğu dönemde izlemiştik "İçimde Biri Var" adlı bu az bilinen komedi-bilimkurguyu. Karşı komşumuz tavsiye etmişti. Neyle karşılaşacağımızı hiç bilmiyorduk. Belki de onu bu kadar çok sevmemin sebebi sıfır beklentiyle izlemiş olmamdır.

Filmde özel bir deney için küçük bir robota bindirilip mikroskobik boyutlara indirilen bir pilotun başından geçenlere tanık oluyoruz. Pilotumuz normalde bir tavşanın içine enjekte edilecek ve hayvanın iç organlarını inceleyecektir. Ama son anda laboratuvarı kötü adamlar basar ve pilotu taşıyan şırıngayı çalmaya kalkışırlar. Deneyin başındaki bilim adamı şırıngayla birlikte kaçar ve ölmeden önce onu bir panik atağı olan, genç bir delikanlının poposuna saplar. Bir tavşanın içinde olduğunu zanneden pilotumuz bir insanın içinde olduğunu fark edince şok geçirir. Dahası sadece 24 saatlik oksijeni vardır ve oradan çıkmazsa ölecektir.

Eğlenceli, komik ve unutulmaz bir aksiyon-macera filmidir İçimde Biri Var. Ancak başında Steven Spielberg (Indiana Jones) ve Joe Dante (Gremlinler) gibi isimler, kadrosunda da Dennis Quaid (Ejderyürek), Meg Ryan (Melekler Şehri) ve Martin Short (Üç Kabadayı) gibi ünlü yıldızlar olmasına rağmen ne yazık ki gişede çuvallamış ve kadir kıymeti bilinmeyen filmler arasına adını yazdırmıştır. ■ M. İHSAN

Oyungezer
SAYI: 186 - 2023/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
Kıvanç Güven, kivanc@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mert Köse, mert@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.net
Rui Costa?, cesarmanuelruicosta@gmail.com
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net

Katkıda bulunanlar:
Ufuk Y. Yurtbil, Gaye Büyükbaş

setimedia

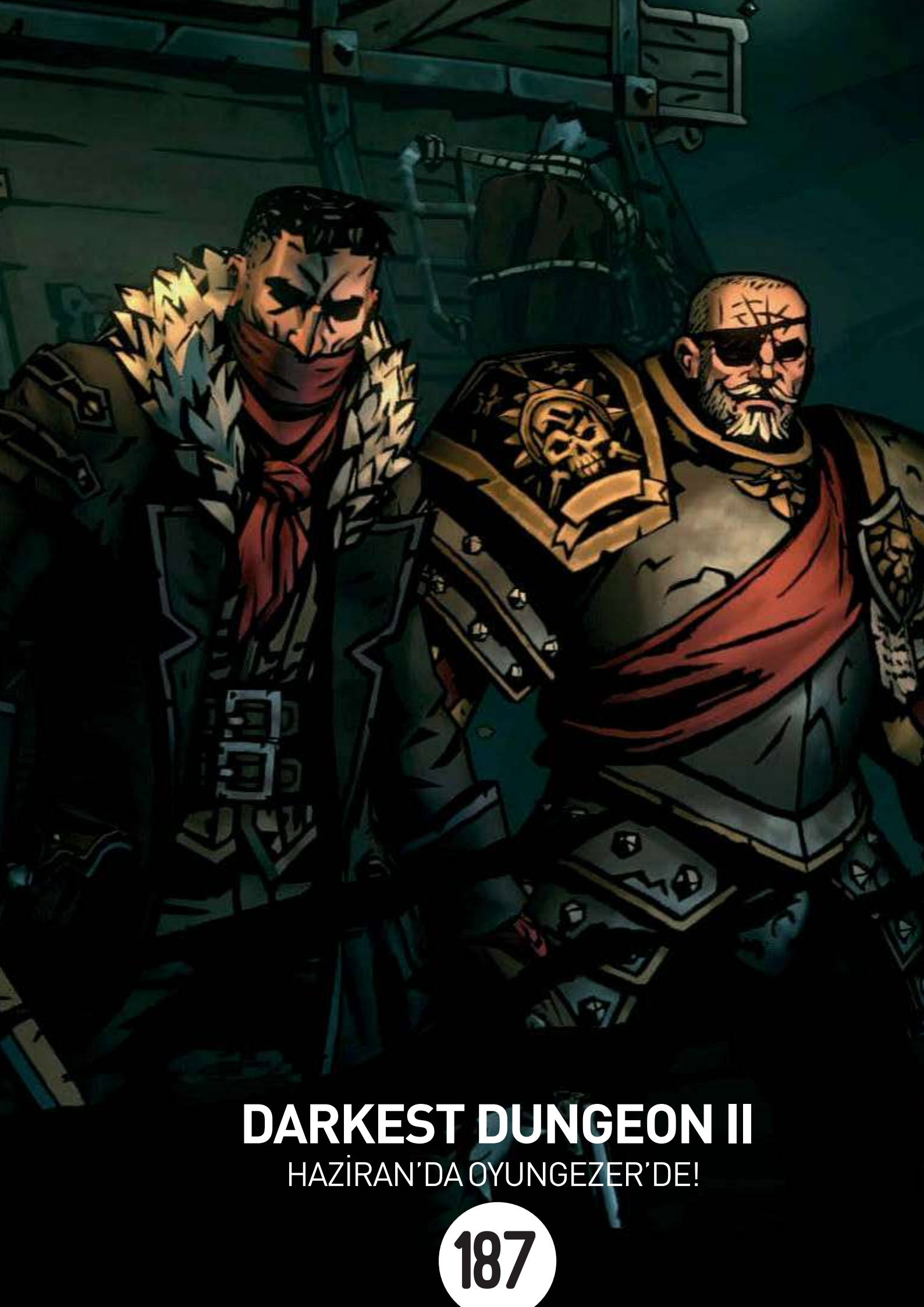
Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



DARKEST DUNGEON II

HAZİRAN'DA OYUNGEZER'DE!